www.game-exe.ru

game.exe

#09 2004

game.exe #9'2004 (110)

4601357000116



«Вивисектор: Зверь внутри» • You Are Empty • «Казаки-2» • S.T.A.L.K.E.R. • XIII Century • «Дальнобойщики-3»

C&C Computer Publishing Ltd.

КАЗАКИ II

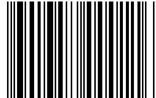
МАЙДАН НЕЗАЛЕЖНОСТІ

СТР. 63-92

www.game-exe.ru

game.exe

#09 2004





стр. 63-92

майдан незалежності

game.exe #9'2004 (110)

«Вивисектор: Зверь внутри» • You Are Empty • «Казаки-2» • S.T.A.L.K.E.R. • XIII Century • «Дальнобойщики-3»

C&C Computer Publishing Ltd.

<ice>
stilet@udmnet.ru



Забытые воспоминания

Мы, играющие в Компьютерные Игры, похожи на кошек, пытающихся поймать фантик на ниточке. Мы, как и кошки, понимающие, что фантик не живой, а всего лишь бумажка, осознаем нереальность самой игры (повторные попытки пройти миссию, возможность сохраниться, бодрое беганье с 2% health), но все равно — играем! Может быть, это из-за того, что в игре человек может реализовать самые сокровенные мечты, самые дикие фантазии, осуществить невозможное, то, чего он не может (да и не сможет) сделать в обычной жизни?.. Игра дает человеку второй шанс и потрясающие, безграничные возможности. Кто не хотел бы промчаться на 450 км/ч на красной «Феррари» сквозь Италию, Францию, Германию, США? Кто не хотел бы лично перерезать (перестрелять, взорвать — не стесняйтесь, подчеркните нужное) всех Злодеев Вселенной, чтобы стать Спасителем, Героем, Мессией (или остаться неизвестным)? Кто из вас не желал лично выпестовать свой народ, управлять им, возводить города, выигрывать войны? Продолжать можно бесконечно.

Тот, кто вкусил красоту и прелесть игры, никогда не захочет расстаться с ней.

Моей первой КИ (она же первая стратегия) была Heroes of Might & Magic 3 (HoMM). Помню, под вечер ко мне нагрянули друзья с кучей дисков, среди которых была и полюбившаяся мне больше других HoMM. Проинсталлировав творение, мы до полуночи орали, смеялись, упирались глазами в монитор с возгласами «ого!» и «ничего» себе!» — мы играли. В незабвенную пошаговую стратегию. Hot Seat позволял играть на одном ПК ввосьмером. Нас было меньше, но удовольствие мы получали колоссальное.

Напомню: я впервые увидел компьютерную игру, и, вероятно, поэтому меня не удивил, не испугал, напротив — поразил и заворожил 2D-мир, сейчас почему-то кажущийся диким. Какой интерфейс, какие возможности, какие creatures! Я играл часами, нередко засыпая около компьютера.

Я и сейчас в нее играю. Но — иногда, со скуки.

Моим первым гоночным симулятором была нелепая U.S.Racers. С ужасом вспоминаю исключительно прямые, стилизованные под городские, выбритые под девяносто градусов, повороты. Не говоря уже о надоедливых вездесущих полицейских. Все, что ездило и находилось на улицах (фонарные столбы, встречные машины, шлагбаумы и т.д.), можно было сбить — и объект отлетал на солидное расстояние, которое зависело от его размера и вашей скорости. Так, например, несясь на запредельных оборотах по трассе, я вдруг осознал, что что-то сбил, но что — не заметил. Беспрестанно ускорясь (о, это замечательное turbo!), сделав пару поворотов и обогнав одного противника, я был ошарашен тем, что на меня упал... шлагбаум!

Но что было, то было.

Свой первый шутер я вспоминаю с восторгом и любовью. Unreal Tournament (UT) — вот это великое имя! Примитивный deathmatch с до невозможности тупыми ботами чуть было не омрачил впечатление от игры. А ставишь на Godlike — так и вовсе получаешь безумное броуновское движение, отягощенное парящими в воздухе ракетами и кровавыми ошметками. Другое дело — deathmatch сетевой, то есть регулярное наслаждение от массакра, скажем, на миниатюрной 10-местной карте Morbias][! Именно тогда коллеги по «кромсалову» — близкие друзья и шапочные знакомые — благодаря упорным каждодневным боям превратились в FPS-виртуозов. До сих пор, садясь с ними играть, испытываю одно сплошное уважение и... страх — натурально дрожат пальцы!

Любование графикой? — не для нас. Поверьте, при минимальных настройках, максимальной яркости и вовсе без звука в UT играется точно так же, как если бы вы выставили все рычажки на максимум. Главное — игра летает.

Как и HoMM, UT стал старожилом на моем винчестере. А потом были Need For Speed 5, Counter-Strike, Hitman, Real War, Global Operations, Age of Empires 2, Medal of Honor...

Помню, как проходил демо-версию Serious Sam: The Second Encounter с .EXE-диска. Одолел сразу, без единого сохранения. После чего запустил еще раз — чтобы... покататься на werebull'ах. Когда полностью отдаешься игре, получаешь незабываемое наслаждение. Неведомая сила подхватывает, несет тебя по полю со скоростью спортивного автомобиля, ты не понимаешь, что происходит, потом смотришь под ноги и видишь там исступленного быка, единственная цель которого — поскорее сломать тебе шею. Ради этого стоит играть... Закрывая глаза, я представлял себе планету, населенную werebull'ами. Werebull'ы, werebull'ихи, маленькие werebull'чики радостно бегают по бескрайним полям. Они размножаются, охотятся, живут своей жизнью (а может, у них коммунизм?), ожидая Сэма. А он уже здесь! И завертелось...

Особого разговора заслуживает и Stronghold. Демо-версия прошла на ура, как, впрочем, и последовавший за ней релиз. Я от души желал смерти ненасытной «свинине», когда слышал этот пугающий клич: «Нас атакуют войска Кабана!». Многим хорошим и удивительно разнообразным может похвалиться эта стопроцентно удавшаяся игра. Пугать обывателей привидениями, строить заборы и стены в три ряда, посылать стрелков для мелкого шинкования распоясавшихся кроликов и более крупной нарезки совсем обнаглевших волков, купаться в золоте, находя компромисс между непомерными налогами и заботой об отношении людей к власти... Я не играл, а жил в Stronghold'е.

А незабываемый, феерический, просто лучший Max Payne! «Очищая» очередную комнату от негодяев, я вылетал из двери (bullet time!) и в полете выпускал в них из двух «Ингрэмов» по целой обойме. При большом скоплении противников очень хорошо показал себя гранатомет... Хотя все это вы прекрасно знаете и помните без меня.

В Medal of Honor: Allied Assault особенно запомнилась, конечно же, высадка на Ома- ➔ стр. 10

game.exe

C&C Computer Publishing Limited

www.computerra.ru

Номер 9 (110), сентябрь 2004 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил
под названием
«Магазин игрушек/Games Magazine»

АДРЕС

115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8
Телефон: (7095) 232-2261, 232-2263
Факс: (7095) 956-1938
E-mail: post@game-exe.ru

РЕДАКЦИЯ

Главный
Игорь Исупов (garry@game-exe.ru)
Заместитель
Александр Вершинин (versh@game-exe.ru)
Оформитель
Олег Дмитриев (olegd@game-exe.ru)

Кудесники пера
Маша Ариманова (masha@game-exe.ru)
Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru)
Фраг Сибирский (frag@game-exe.ru)
Дмитрий Лаптев (dlaptev@game-exe.ru)
Ашот Ахвердян (ashot@game-exe.ru)
Николай Третьяков (klaas@game-exe.ru)
Александр Коневич-Ивановский
(zaratustra@game-exe.ru)

PR
Михаил Кабанов (tolstiy@game-exe.ru)

Фото
Наталья Тазбаш (ntazbash@game-exe.ru)

DVD, CD
Александр Каныгин (alex@game-exe.ru)
Кирилл Якобсон (kir@game-exe.ru)

Дизайн-проект
Александр Васин (www.vasin.ru)

РЕКЛАМА

Руководитель: Светлана Карим-Зода
(svetas@computerra.ru)
Телефон: (7095) 232-2261, 232, 2263
Факс: (7095) 956-1938
E-mail: advert@computerra.ru

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА

ООО «КомБиПресса»
Руководитель: Варвара Калмыкова
(varvara@computerra.ru)
Тел./факс: (7095) 232-2165 (многоканал.)
E-mail: kpressa@computerra.ru

ПЕЧАТЬ

SCANWEB, Finland
Тираж 48000 экз.
Номер подписан в печать 5 августа 2004 г.

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации № 015835
Учредитель Дмитрий Мендрелюк

в номере

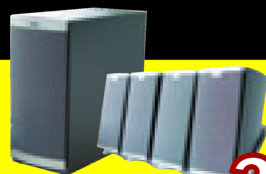
СВЕРХсчастливый УЧУ



1 приз
Ноутбук MaxSelect Optima E420
от компании Atlantic Computers
www.maxselect.ru



2 приз
ЖК-монитор NEC LCD 1960NXi
от компании LANCK
www.msk.lanck.ru



3 приз
ДВА комплекта колонок Altec Lansing Ultimate ACS641
от компании «Альянс»
www.alliancegroup.ru

Не забудьте заполнить купон на стр. 54!

Игры в номере

#09

в номере







game .exe

горбушкин гайд

«Вий: История, рассказанная заново»
Интересный хоррор-квест. Всем поклонникам 28 Days Later, Dog Soldiers и Shaun of the Dead рекомендуется к приобретению.
★★★★

Catwoman
Крайне печальная вещица. Лучше купите себе пластмассового (хотя резиновый более практичен) Бэтмена (поставить Бутмана не предлагаю – не та аудитория) – это принесет вам хоть какую-то радость. А людям с нездоровой фантазией еще и пользу.
★

«Крылья России» (Red Jets)
Рекомендуется ненавистникам КИ в целом для подтверждения их тезисов о том, что игра есть бессмысленная трата времени в пустом мире, свойственная лишь людям ограниченным, напрочь лишенным вкуса и неспособным как-то проявить себя в реальном мире. Чистая правда.
★

Nancy Drew: The Secret of Shadow Ranch
Хорошо нарисованная игра с плохим интерфейсом и массой совершенно некорректных загадок. Но самое страшное – чудовищный антигуманистический посыл. Нет, только не детям! Уж лучше беззубый Postal 2, чем такое!
★★

«Саботаж: Кулак Империи»
В «Саботаж» нельзя играть, потому что это: а) плохая фантастика, б) плохая компьютерная игра. Никто не в силах перенести такое причудливое сочетание! Но вы все равно купите – бо знания вовсе не всегда преумножают наши печали.
★★

внимание, конкурс!

Игры, которых нет

ПРИДУМАЙ ИГРУ, СОТВОРИ СКРИНШОТ И ЗАРАБОТАЙ $500 НА КАРМАННЫЕ РАСХОДЫ!

1. Придумайте компьютерную игру, которой не существует в природе.
2. Используя любые подручные средства («Фотошоп», холст-масло, 3D Studio Max, чернильный карандаш, пластилин и т.п.), «нарисуйте» скриншот из этой игры.
3. Кратко опишите свою игру.
4. Пришлите картинку (картинки — им предпочтение!) и текст на адрес **screenshot@game-exe.ru** с пометкой «Игры, которых нет».
5. У вас есть три попытки. Это может быть серия скриншотов, раскрывающих происходящее в одной игре, или три отдельные картинки из совершенно разных НЕСУЩЕСТВУЮЩИХ игр.
6. Став победителем, получите первую премию в размере **$500**, вторую — **$300**, третью — **$200**.

ПОДРОБНОСТИ НА СТР. 51



Содержание .EXE DVD

Содержание .EXE CD

ha beach. Quicksave/quickload нажимались буквально через каждый преодоленный ползком метр. Почему, почему в этой миссии мне не дали снайперскую винтовку? — Потому что с ней было бы легче...
Но вернемся в настоящее.

Мысли вслух

Бодрые голоса на улице, луч света, протянувшийся узкой полоской на полу, ласкающее слух щебетанье птиц — пора вставать! Я сладко потянулся, поймав себя на мысли о том, что необходимо починить расшатанную, жутко скрипящую кровать, и открыл глаза. Выйдя на улицу, я залез на крышу своей хижины, пробежался, держа дыхание, по крышам соседних домов и мягко спрыгнул, сделав несколько кувырков, на влажную от утренней росы траву. Самое время посетить замок, где у меня были кое-какие дела (вчера было слишком поздно для важных визитов, да и я, признаться, порядком утомился). Люди на замковой площади были заняты сами собой, и мое появление никого не удивило — за пару недель все уже успели ко мне привыкнуть. Кто-то умывался, кто-то жарил мясо на открытом огне, кто-то сидел около костра, горевшего круглые сутки, — люди общались, обсуждали планы на день, просто калякали о том о сем. Обычное утро в Старом Лагере.
Да, это Gothic. Величайшая игра из тех, что я знаю. Только не говорите, что она вышла «аж в 2001 году»! Что поделаешь, как вы уже знаете, я люблю старье.
<...>
Настенные часы уже второй день подряд показывают десять минут второго. Должно быть, села батарейка. Значит, придется идти в магазин. За окном дождь. Высовывать на улицу свой распухший от насморка нос не очень-то хочется. Но ничего не поделаешь. Рыщу в поисках затерявшихся под настольными завалами хоть каких-то денег. Увы. Ни-че-го. Магазин отменяется. Достаю из закромов, то бишь из ящика письменного стола, небольшие электронные часы. Работают? Работают. Будем жить.
<...>
Воскресенье. День, плавно перетекающий в вечер. Не играл почти три недели (причины известны только мне и засекречены на ближайшие 50 лет). Теперь оторвусь. Только Gothic! Пара кликов, и меня уже нет в этом мире...
Понедельник, 7:30 утра, писк будильника. Уже утро?! Сколько же я играл? Всю ночь... В зеркале помятая, но довольная морда с красными упырскими глазами. Хочу есть, пить и спать. Странное ощущение. Что это было? Вирус по имени Gothic начисто лишает самостоятельности, контроля над разумом и телом, подчиняет своей воле и не отпускает, пока не выпьет все соки. Здорово! В личном зале КИ-славы переворот: звание «Любимая игра» перешло к вышеупомянутой вампирской РПГ, потеснившей заскучавшую на троне GTA 3.
<...>
Хочу признаться: я не такой уж дорчитатель, каким хотел бы быть. Я покупаю .EXE от случая к случаю (чаще раза в год не получается), а недавно стал брать у друга старые номера и читать со скоростью сканера, постепенно привыкая к авторской разноголосице. Иногда закрываю верх страницы, чтобы угадать, чей это текст. Получается не всегда... Опять вижу словосочетание «левая резьба». Отчаянно пытаюсь понять, что это такое, но на ум приходит лишь ассоциация с шутером, в котором игрок держит оружие левой рукой. Кстати, почему оформление не поменялось? Два года одно и то же. Предлагаю вернуться к лучшему, на мой взгляд, варианту — тому, что был в 2002 году... Только что подумал: а почему бы не сделать тему номера о таком известном журнале, как Game.EXE? Чем занимаются на работе «кудесники пера», как вы сами себя называете (так и есть), вплоть до того, кто, где и что предпочитает есть в обеденный перерыв (если таковой имеется), посвятив этому делу рекордные n страниц...
<...>
Опять в забытьи. Да, снова Gothic. Да, не обедал и не ужинал. Домашние называют меня компьютерным маньяком и другими, в принципе не такими уж обидными, даже правдивыми, словами. Но ничего не могу с собой поделать! Доигрался до того, что стал замечать отрицательные стороны этой великой РПГ. Но ведь идеальной игры не существует. И самый большой минус «Готики» в том, что здесь нельзя собрать свою команду, хотя бы из трех-четырех человек. Конечно, иногда NPC помогают, но так хочется окружить врага и толпой рубить-стрелять до посинения, а не в одиночку лихорадочно нажимать на кнопку «атака» и следить за тем, чтобы ни один удар не достался самому.
<...>
Был теплый солнечный день. День как день. Обычный. На окне билась, пытаясь вылететь, жалкая муха, из открытой форточки доносилось чириканье. Падавшее к закату солнце просвечивало сквозь плотную шторку. Огромный черный кот уселся, поджав лапы и хвост, рядом с ядовито-зеленым кактусом, живущим около монитора. Именно в тот день я установил новый рекорд по длительности игры. Мой стаж не такой уж и большой (около трех лет), но я впервые сижу за своим «пеньком» свыше 10 часов и играю в одну и ту же игру. Думаю, не сложно догадаться, в какую (прежний рекорд был замечен за прохождением GTA 3 и составлял чуть меньше 8 часов).
С такими темпами скоро придется идти к окулисту.
<...>
Только что прошел «Готику». Первым впечатлением было: «И это все?!». Потом странное чувство... Смесь удивления, недоумения, сомнения и даже легкого разочарования. Слишком мало, слишком... Я хотел пропадать под магическим куполом в компании с орками, гоблинами и прочими тварями еще как минимум пару недель. А тут... Титры и все такое. Несколько минут сидел в прострации, после чего в задумчивости начал расхаживать по квартире, бубня под нос непонятные слова. Что же дальше-то?.. В не помню какой раз перечитанная нелестная рецензия на Gothic 2 еще больше омрачила настроение. Установил Blade of Darkness. Нет, не то, не так. Да что тут скажешь...
<...>
Жаркое лето, от которого плавятся мозги и застывший на асфальте гудрон, прилипающий к кроссовкам, еще немного и плевки станут испаряться на лету. Но — заводная летняя музыка из радиоприемника и Gothic II вместе с «официальным дополнением ко второй части «Ночь Ворона» на 15-дюймовом мониторе и полуторагодовалом P4 со 128 мегабайтами оперативной. Смех! Тормозит безбожно. Вы бы видели: не играешь, а смотришь трехмерное мультипликационное слайд-шоу, где героями являются люди и существа, криво вырубленные из цельного баобаба одноглазым дровосеком-алкашом с осколком топора в ноге и покрытые до невозможности размытыми текстурами...
А в карманах вместо шелеста купюр гулкий, как в трубе, ветер. Придется ждать до осени, а пока довольствоваться «Квейком» домашнего приготовления или «Контрой» местного разлива в ближайшем игровом зале с дешевой газировкой, сухариками и трехслойным матом...

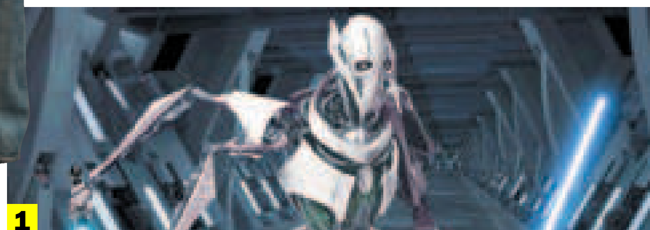
Новости



Радость поутру

Добро пожаловать в месяц большого новостного сюрприза! Казалось, после релиза DOOM III пребывающую в полуобморочном от геймплей-передозировки общественность уже сложно чем-либо взволновать, от благородной усталости в членах публика не способна шевельнуть и бровью. Вопреки всему, энерджайзер нашелся.

Постъядерщина!
Новостной дозор бдительного всеорбитального Жу, конечно, отметил оживление в окрестностях головных офисов Bethesda и Interplay (см. предыдущее ньюс-донесение), но предугадать приключившееся было бы удивительным скачком веры. Да и кто бы мог поверить, что BETHESDA SOFTWORKS ПРИОБРЕТЕТ ПРАВА НА ТРИ СИКВЕЛА FALLOUT?! Минута молчания.
В сенсационном пресс-релизе знаменосный исполнительный продюсер Тодд Говард (Todd Howard) выразил удовлетворение и междустрочную радость собственным обустройством на двух самых высоких стульях в игровой вселенной. Будучи рулевым следующей части The Elder Scrolls и прямого сиквела Fallout 2: Brotherhood of Steel, Говард становится современной воплощением Колосса Родосского. Молитесь, чтобы его колени не оказались глиняными.
Вот доступная на данный момент информация. Проект не будет изометрическим. Bethesda с младых ногтей разрабатывает игры с видом от первого лица и не изменит себе даже ради легендарной лицензии. Разумно предположить, что TES4 и Fallout 3 разделят один графический мотор. Ошметки мертвого F3-прототипа Van Buren, наследие почившей студии Black Isle, в расчет приниматься не будут. О судьбе S.P.E.C.I.A.L. ничего не известно. Сюжет игры должен продол-


1

жить линию двух ее предшественников, количество сценарных концовок не уточняется, но уже сейчас идут разговоры об открытом финале Fallout 3. Наконец, мистер Говард предлагает не рассматривать проект как «версию Morrowind, но с огнестрельным оружием, радиацией и супермутантами». Фактическая способность талантливой девелоперской команды сделать шаг в сторону от наезженной фэнтезийной колеи станет очевидной лишь к 2006 году. Не раньше.
Следуя параллельным курсом, спасающая собственную шкуру от банкротства Interplay продолжает настаивать на желании выпустить Fallout Online MMORPG. Для этого CEO компании Херв Каэн (Herve Caen) прикопал небольшой кусочек Fallout-лицензии. Все остальные права на вселенную принадлежат Bethesda Softworks. А вот интересные подробности сделки. Похоже, в тендере на покупку Fallout участвовали сразу несколько именитых команд, в том числе и чванливая Troika Games (Arcanum, The Temple of Elemental Evil, Vampire: Masquerade — Bloodlines). Когда Interplay решила вопрос в пользу Bethesda, Troika выбросила в Сеть несколько скриншотов собственного постапокалиптического проекта, который, судя по всему, имел шансы стать следующим Fallout. Иллюстрации на правой странице.

Из высших сфер
От сильных игрового мира вновь посыпались пресс-релизы. Подходящее время года...
Atari, в чьих руках ныне пребывает игролицензия Dungeons & Dragons, объявила сразу два тематических проекта. Один из них — предсказанная чуть ранее нашими штатными гадалками Neverwinter Nights 2. Поскольку руки Bioware оккупированы ворохом всевозможных начинаний, канадские эскулапы поделились честью с условно молодой, а на самом деле седой, как Black Isle Studios, компанией Фергуса Уркухарта (Feargus Urquhart) Obsidian Entertainment. Старичок Фергус публично жмет руки, отплясывает реверансы и клянется не посрамить. Жалко его. Следует напомнить, что наглая отъевшаяся Bioware уже спихнула на плечи экс-Interplay-команды сомнительную радость созидания Knights of the Old Republic II. Впрочем, более подходящей кандидатуры на место действительно не сыскать. 2006 год, господа.
Следующей медалью Atari наградила любителей мокрых удовольствий Liquid Entertainment (Battle Realms, Lord of the Ring RTS). D&D RTS Dragonshard представляет вниманию заинтересованных лиц патентованный мир Eberron, где классическая фэнтези перемешана с гибридом магии и технологии. Согласно прикидкам экспертов Game.EXE, художники и аниматоры Liquid как раз успеют заменить все модели Battle Realms на соответствующие прототипы из D&D Monster Handbook к весне 2005 года. Деятельные ребята, черт подери.
Предводители geek-дворянства id Software сопроводили релиз сами-знаете-чего двумя торжественными заявле-





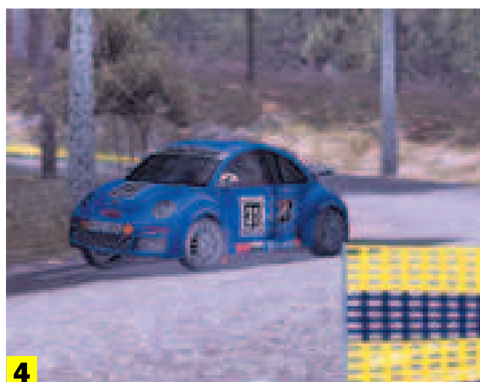
1 В новых играх по лицензии Star Wars: Revenge of the Sith нас наконец-то научат, как правильно резать колбасу лазерным мечом.

2 «Fallout от Troika». Разглядывая эту алебарду, мы можем только радоваться, что лицензия Fallout отошла к Bethesda.

3 «Fallout от Troika». ...Хотя для стандартной изометрии графика от Troika очень даже хороша.

4 Colin McRae Rally 2005. О грядущем многообразии серийных автомобилей свидетельствует хотя бы этот очаровательный «Битл».

5 Colin McRae Rally 2005. Нам это только кажется или игра стремительно становится похожа на какой-нибудь поздний Test Drive: Kremlin Inside?





ниями (нет, Джон Кармак не выходит замуж за Джона Ромеро, это только слухи). Во-первых, id ни с того ни с сего уяснила для себя, что благодаря DOOM III местечковая субкультура хардкорных игроков в одну ночь превратилась в интернациональную поп-культуру, причем окончательно и бесповоротно. Гм. Натуральный рассвет мертвецов... Поздравляем. Во-вторых, id Software, даже будучи слегка не от мира сего, осознает необходимость выдаивания старых коров. Поэтому на фоне заявлений о следующем безымянном проекте, который не сиквел, мелкой строкой, как предупреждение о вреде курения, последовал анонс Return to Castle Wolfenstein II. Животное эксплуатируют и поныне неназванные гнумы. Тем же мелким кеглем подается желание господина Лукаса Дж. видеть несколько черносотенных компьютерных игр к моменту выхода заключительной части киносикстета Star Wars. Ожидается вал вариаций на тему только что объявленного имени собственного шестого эпизода, Revenge of the Sith. Постановкой «самых аутентичных поединков на лазерных мечах» занимается лично Ник Гиллард (Nick Gillard), хореограф батальных балетов последних частей SW.

Из рук в руки

За тихое летнее время было заключено несколько интересных сделок.
Electronic Arts приобрела Criterion Games, компанию небольшую, но довольно известную своими графическими и звуковыми движками. Последним самостоятельным релизом Criterion стала Barbie Beauty Boutique. Стоит ли удивляться продаже?
Та же EA подмяла под себя CryTek (Far Cry, Far Cry Instincts), заставив немцев кровью подписать соглашение о долгом и взаимовыгодном сотрудничестве. Если CryTek удастся когда-нибудь выбраться из замкнутого круга сиквелов Far Cry, мы будем страшно удивлены.
Сходная участь досталась Epic Games: продукцию компании на несколько лет вперед взялся публиковать консольный олигарх Midway. Контракт на два (!) продолжения серии Unreal Tournament уже подписан. Соболезн... То есть поздравляем!
Забавный обмен любезностями случился между Microsoft и Nintendo. Супербилли Г. похвалил креативность, оригинальность и самобытность Nintendo, походя заметив, что как раз сейчас делает шоппинг и не прочь прикупить Nintendo по сходной цене. Представители объекта желаний вежливо улыбнулись, поблагодарили видного Билла за комплименты и заострили его внимание на том, что компания не продается.
Нечто более забавное, чем этот дискурс, изобрело девелоперское светило, отрада черных дыр, сочинитель всех космических серий Battlecruiser Дерек Смарт. Малыш Смарт (как известно, он трех метров в холке и лично мордует всех оппонентов) якобы подкатил к извергающей направо и налево интеллектуальную собственность Interplay, вежливо постучался и попросил дать ему Freespace. Поклонники серии болезненно зажмурились и в ужасе ждут ответа мистера Каэна.

P.S. Если вы думаете, что мы забыли нашевсё Уве Болла — ошибаетесь! Спешим сообщить: для главной вампирской роли в экранизации Bloodrayne заслуженный мастер увебола приобрел молчаливую звезду «Терминатора-3» Кристанну Локен (Kristanna Loken). Уве, не забудь, норма мисс Локен — две реплики в час!

В тире животных

По-мультипликационному неряшливые животные кажутся наклейками на трехмерном теле микроскопических планет. Корова с ракетой за спиной, вооруженный огнеметом скунс и владеющая искусством трансцендентальной медитации овца — все это фрагменты целостной картины мира, который рождается в стенах венгерской студии Mithis Entertainment. Ее первый проект должен заменить нам Worms 3D — этой осенью, на всех платформах, одновременно.



Пожалуйста, хватит хихикать

Mithis не новичок, и ребята там трудятся далеко не простые. Похоже, парни держат в руках всю игровую индустрию Венгрии — в руководство вошли экс-редакторы популярных игровых изданий, владельцы самых посещаемых игровых сайтов, топ-разработчики из различных студий с громкими именами. Вот шеф проекта Imperium Galactica 3, а это менеджер видного стратегического творения Desert Rats vs. Afrika Korps, чуть поодаль, но все равно с нами — продюсер в хорошем смысле смехотворных S.W.I.N.E. и др. весьма уважаемые люди. Новой студии удалось заполучить сразу трех, не меньше, стратегических инвесторов и запустить три совершенно разных проекта: Nexus: The Jupiter Incident (космическая опера на обломках IG3), Midway (тактический action с участием тихоокеанского флота США времен WW2) и Creature Conflict: The Clan Wars — чудо в перьях и полном 3D.

Игра, о которой речь, совсем недавно носила одно на двоих с главным образовательным каналом про животных название, в паспортной графе «жанр» имеет гордую запись «походовая стратегия в реальном времени» и будет выпущена одновременно на 66 модных консолях и вашем любимом PC. В ней шесть кланов животных сражаются за власть (в галактике!) на планетах размером с грецкий орех каждая. Совершенно очевидно, что перед нами один из самых главных релизов этого года! С огромным трудом нам удалось договориться об интервью — разработчики очень заняты, а издатель, британская корпорация Cenega, общается с журналистами исключительно с помощью автоответчика. «Нажмите «один», чтобы узнать больше о системных требованиях Creature Conflict...»

Тем не менее нам удалось прорваться. Держитесь — шокирующие подробности о главном стратегическом блокбастере 2004-го перед вами.

1 **Beastmaster. Международный продюсер Уэйн Мецца не настаивает на том, что у игры не будет проблем с обществом защиты животных.**

2 **Каждый игровой уровень — целая планета. Несколько десятков небесных тел авторы уже придумали, остальные двести миллиардов изобретет генератор псевдослучайных чисел. Да, творить миры теперь может самый обыкновенный компьютер.**

3 **Порой каждый из нас чувствует себя перед жизненными невзгодами эдаким хомячком.**



1



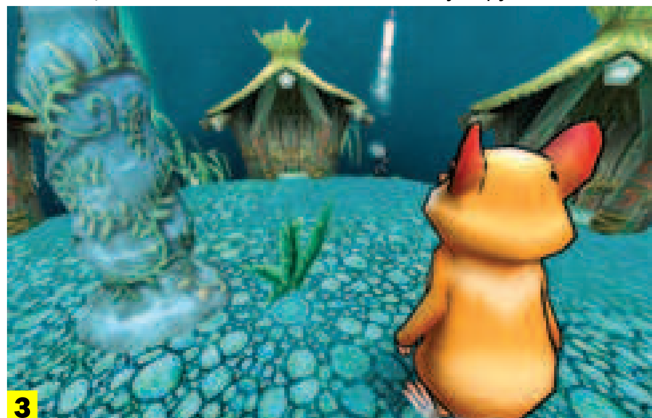
2

Creature Conflict: The Clan Wars

www.cenega.com/index.php?shgame=18
жанр: Стратегия в коротких штанишках
платформа: PC, Xbox, PlayStation 2
дата релиза: Февраль 2005 г.
разработчик: Mithis Entertainment (www.mithis.hu)
издатель: Cenega Publishing (www.cenega.com)

Game.EXE: Алё! Здоровеньки булы, могу я... Алё! Да! Вы товарищ Роберт Шугар, директор по разработкам «Мифис Энтертейнмент»?
Уэйн МЕЦЦА: Нет, Роберт сейчас не может подойти к телефону, он немного занят. Это Wayne Meazza из Cenega Publishing. А вы из Game.EXE? Ужасно рад вас слышать, с нескрываемым удовольствием читаем вас

здесь, в Британии! Что-что? Журнал на русском? Ну и что? Мы в восторге от богато иллюстрированного андерграундно-авангардного номера с комиксами — ничего не поняли, но смеялись — очень. Вы, наверное, хотите поговорить о Creature Conflict? Я отвечу на все вопросы. Ребята из Mithis с трудом переваривают английскую речь и вечно все путают. Мы стараемся вообще не показывать их на публике и держим привязанными к стульям, чтобы не убежали. Что? Кто я? Я международный продюсер Creature Conflict и занимаюсь... всем понемножку: присматриваю за игрой (пишу письма: «ну как вам наш суперпроект?»), изучаю общественное мнение и капаю на мозги команде с новыми идеями.



3

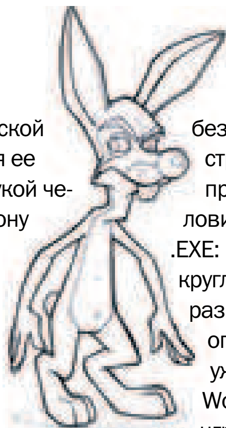
.EXE: Очень приятно, сэр... Существует мнение, что человек, который откроет радости RTS обитателям консольного мира, сможет не работать до конца жизни. Как и его дети, и дети его детей. Ваша стратегия в реальном времени выходит сразу на трех платформах. Неужели рецепт готов?

У.М.: Несомненно! Мы делаем ставку на многопользовательские баталии. Мир уходит в онлайн. Возможность играть с соседями по планете теперь имеют не только обладатели персональных компьютеров. Мобильные устройства и консоли уверенно обретают себя в новом восхитительном мире многопользовательских игр. Creature Conflict: The Clan Wars — это не только одиночная игра. Мы объединим игроков на полях Интернет-сражений, независимо от вероисповедания и цвета игровой приставки. И, поверьте, это будет о-го-го!

Некоторые не слишком адекватные читатели

.EXE: Взглянув на картинки и пару строк описания, можно воскликнуть: «Ба, да это же Worms, только в 3D!». Насколько точно формула «Worms в 3D» описывает вашу игру?

У.М.: Единственное, что объединяет Creature Conflict с Worms, — это ракеты. Да, признаюсь честно, все наши шестнадцать животин тоже любят пострелять из ракетниц. На этом совпадения исчерпываются. Ваши черви сражались за ограниченную территорию, а у нашей живности в распоряжении круглая планета. Мы позволяем вам перемещаться в произвольном направлении и гоняться за другими игроками по кругу. Хотите — устройте марафон с зайцем вокруг шарика! Высшим пилотажем, кстати, считается поразить



цель баллистической ракетой, проведя ее недрогнувшей рукой через темную сторону планеты. Впрочем, кроме ракетниц в вашем распоряжении будет свыше 50 других средств уничтожения. Скуке — нет!

.EXE: А можно дурацкий вопрос? Вы описываете Creature Conflict как «походовую стратегию в реальном времени». К сожалению, наш представитель на E3 не смог достать приглашение на презентацию игры — они продавались только на черном рынке и за бешеные деньги, а редакционные бюджеты... ну, вы понимаете. Словом, как это все будет выглядеть?

У.М.: Никаких проблем, опишу все в красках. Creature Conflict — это не просто завод по переработке мяса в полном 3D, здесь животные организованно вступают в кланы и выполняют миссии одна важнее другой. В конце каждого уровня, а они размером с планету (небольшую, правда), вас будет ждать босс, с которым по старой консольной традиции придется как следует повозиться. Сражение будет протекать в неспешном походовом режиме, однако в некоторых местах игры часики начинают тикать без остановки, и важные стратегические решения придется принимать в условиях жесткого эндшпиля.

.EXE: Каким образом 3D и круглые планеты маленьких размеров (а это очень опасные для жизни места, уж мы-то знаем) меняют Worms-ориентированную игру? Смогу я, к примеру, попасть из базуки себе же в затылок?

У.М.: Игровая площадка Creature Conflict не ограничивает игроков в выборе собственного стиля. Если стрельба по собственному затылку сделает вас счастливее, Creature Conflict поможет вам в этом. Лично я предпочитаю использовать «Падающую звезду желания», которая при падении оставляет на планете кратер размером с тот, что поглотил в свое время динозавров.

.EXE: Мы слышали, ваши животные неплохо выдрессированы и в случае правильного ухода способны показывать настоящие чудеса. Не могли бы вы поподробнее рассказать о животрепещущем?

У.М.: В боевых действиях за галактическое превосходство принимают участие Волк, Койот, Гиена, Росомаха, Орангутанг, Горилла, Гиббон, Бабуин, Бобр, Землеройка, Гвинейская свинья и просто Свинья, Скунс, Корова, Овца и Кролик. Описывать их способности — тема для отдельного интервью. Некоторые умеют плавать, другие бегают быстрее прочих. Более важно, что группы животных образуют клан и вместе получают доступ к особенным умениям. К примеру, Стадо объединяет «хит-пойнты» с помощью древней медитации. Другие животные, собравшись в Стаю, начинают неудержимо лаять, доставляя находящемуся поблизости противнику сильнейшие повреждения (в основном нервов и барабанных перепонок). Пусть ваши читатели попробуют догадаться, какие звери из перечисленных выше относятся к клану Стая (а что, действительно, давайте устроим многосотдолларовый конкурс? — **Прим. ред.**). Не забудьте, что перед каждой миссией (одиночной или многопользовательской) вас будет ждать оружейный магазин, где каждая животина сможет приобрести «пушку» по бюджету и стилю игры. Без всяких лицензий.



1



2

1 Разработчики используют модный в этом сезоне «мультипликационный» стиль, приклеивая своих нарочито плоских персонажей к вызывающе выпуклому 3D. В статике — страшновато.

2 Планеты полностью «интерактивны», а значит — эта шашка оставит на поверхности нехилых размеров воронку. Несколько взрывов, и планета превратится в бублик.

3 Аркадного вида ступеньки позволят нашим четверолапым друзьям перемещаться по планете быстрее. В мире, где правят вооруженные гранатометами гориллы, приходится быть реактивным.

Захватывающе интересно

.EXE: Но нам снова хотелось бы вернуться к нашим «Червям». Если позволите. Многопользовательские баталии с применением пяти десятков средств уничтожения немыслимы без «интерактивного» рельефа. Как обстоят дела с кратерами и обрушениями? И как ваши собственные придумки — мосты, летающие платформы и прочее, простите, приставочное ребячество — повлияют на геймплей?

У.М.: Смею вас заверить, с «интерактивностью» у нас полный пэ. Первые же залпы продемонстрируют недетские возможности графического движка, а ближе к финалу миссии планету будет просто не узнать. Вы можете взрывать одну шашку за другой, пока не докопаетесь до раскаленного ядра или не развалите шарик на две половинки. Летающие платформы (уж не знаю, чем они вам не понравились!) позволяют быстро перемещаться — в некоторых миссиях стоять на месте в буквальном смысле смерти по-

добно. AI будет преследовать игрока даже в простых миссиях вроде «найти и уничтожить». У-у-у! Берегитесь!! Кстати, генератор уровней позволит вам создавать... правильно, новые планеты! Нажав кнопку, вы получите готовый полигон для сражений!! Это будет новая игра — каждый раз!!!

.EXE: Игровые приставки, в отличие от персональных компьютеров, удивительно компанейская штука. Нет ничего веселее, чем собраться окрест телеящика на диване и под громкие комментарии зрителей... Вы много раз произносили слово multiplayer. Какие именно режимы игры продемонстрирует Creature Conflict?

У.М.: Гости не оставят вас до утра, если вы запустите им Creature Conflict и научите обращаться с геймпадом. Среди мультиплейер-режимов есть известнейшие «Царь горы», «Спасти рядового Лайку» и «Захвати тотем». Есть и другие, но сведения о них хотелось бы попридержать — до релиза.

.EXE: «Спасти рядового Лайку»? Спасибо за информацию! Последний вопрос: Creature Conflict вроде бы задумывается легкой и веселой игрой, но картинки вызывают у нас настоящий ужас. Животные выглядят мрачно, местами угрожающе. Волчище производит впечатление серийного убийцы с замашками садиста, Обезьян напоминает обкурившегося анаши беглеца из «Кащенки», а Лис (или это Гвинейская скотина?) настолько по-человечески гадок, что хочется снова забиться в угол и плакать, плакать. У вас не будет проблем с обществом защиты животных?



3



У.М.: Вы совершенно правы в том, что Creature Conflict будет веселой и отвязной игрой! Наши персонажи нарисованы от руки в настоящем мультяшном стиле, и я не думаю, что у «Тома и Джерри» были серьезные стычки с обществом защиты животных. Никак не возьму в толк, почему наши милые создания вызывают у вас такую реакцию! Просто представьте себе (попробуйте!) корову, стоящую на двух ногах, с реактивным ранцем за спиной... Или вооруженного огнеметом кролика, почти зайчишку... Кстати, никогда не знаешь, как еще может пригодиться мертвый кролик...

Беседу вел Олег Хажинский.



Вопрос аддиктивности

Продолжаем серию репортажей со всемирного чемпионата по дурным привычкам и обременительным привязанностям! В весовой категории великовозрастных младенцев и эскапистов по-прежнему лидирует брэнд EverQuest, начисто отбивающий воспоминания о родительском долге у кормящих матерей и периодически подталкивающий некоторые особо чувствительные натуры к решению навеки эмигрировать из собственной физической оболочки при помощи режущих (а то и колющих) предметов или нажатия на спусковой крючок любимого папиного дробовика.

Сядут все

Поскольку сомнений в этом аксиоматичном утверждении почти не осталось, редакционный коллектив самого заботливого журнала для прямоходящих человекообразных обратился к Стиву ДАНЬЮЗЕРУ (Steve Danuser), профессиональному имиджмейкеру проекта EverQuest II (EQ2), с некоторыми вполне невинными вопросами.

Game.EXE: Здравствуйте, дорогой Стив Даньюзер! Не могли бы вы представиться самой читающей из наций?..
Стив ДАНЬЮЗЕР: С удовольствием! Я действительно Стивен Даньюзер, комьюнити-менеджер онлайновой чудо-РПГ EverQuest II. В круг моих обязанностей входит наведение мостов между девелоперским цехом и нетерпеливо стучащим дублонами по полкам потребителем. В школе нам рассказывали об отважном русском связисте времен Второй мировой, нашедшем обрыв телефонной линии и устранившем его, зажав контакты зубами... Моя работа похожа: не смертельна, но крайне напряженна.
.EXE: Публика в восхищении, но золотыми все-таки нервно позвякивает. Поэтому перейдем сразу к делу. На какое время жизни рассчитан дизайн EQ2?
С.Д.: Учитывая щедрый опыт первой части пионерского онлайн-проекта — более пяти лет. Дизайн-документ просчитывает развитие и пополнение игры именно на этот немалый срок.
.EXE: Ваша целевая аудитория?
С.Д.: Извращенцы, насильники, безбожники... То есть мы намереваемся привлечь к игре совершенно новых людей, усложнить жизнь действующим игрокам оригинального блокбастера, плюс вернуть миллионы тех любопытных, что нюхнули EverQuest в прошлом, но так и не перешли в мир иной.
.EXE: Как будет обновляться этот иной игровой мир?
С.Д.: Вселенная будет находиться в постоянном движении: комбинация доступных посредством Интернета бесплатных апдейтов и коробочных аддонов (в полцены) даст нам хорошие шансы на сохранение интереса аудитории в течение пяти долгих лет. А то и дольше.

1 Стив ДАНЬЮЗЕР, профессиональный имиджмейкер проекта EverQuest II.

2 Примерно так представляли себе человека скульпторы позднего палеозоя.

3 Антимоскитные средства классического фэнтези на марше. Комарихи в тоске.



1



2

EverQuest II
http://everquest2.station.sony.com
жанр: MMORPG
платформа: PC
дата релиза: Осень 2004 г.
разработчик: Verant Interactive (www.sonyonline.com)
издатель: Sony Online Entertainment (www.station.sony.com)

Шанти-шанти

.EXE: Способны ли вы изменять мир динамически, подобно знаменитым ежемесячным перформансам Asheron's Call?
С.Д.: Разумеется. Команда EQ2 будет проводить специальные акции, приводящие к трансформациям в игровом мире, а также открыва-

ющие новые типы контента. Пример? Первое, что приходит в голову, — история расы frogloks, которую игрокам придется самостоятельно обнаружить и приручить. Эти странные твари присутствуют в игре с самого начала, но ради контроля над ними придется выполнить глобальный сюжетный квест.

.EXE: Стало быть, уроки Horizons не прошли даром... Хорошо. Скажите, а на своем собственном опыте вы учитесь? Как обстоят дела с такими неотъемлемыми атрибутами EQ, как репетивный и монотонный набор уровней, так называемый grinding?

С.Д.: Не буду обманывать, нам нужны такие люди. Среди них чаще всего оказываются самые преданные, долгоиграющие пользователи. Прочие же найдут многообразие путей достижения следующей ступени в классе — и пройдут этой дорогой с удовольствием. Особое внимание мы уделяем квестовой системе, чье призвание — вытягивать слегка озомбевших любителей больших цифр и красивой статистики обратно в ролевой мир. Персонаж — это не только значение в графах «сила», «ум» или «харизма».

.EXE: Дорогую редакцию кое-что печалит, Стив: с прежней идеологической начинкой в новую игру обязательно попадут и все знаменитые прорехи геймплея. Кэмпинг, «паровозы», кайтинг — вы о них хотя бы вспоминаете?



3

С.Д.: Ядро EverQuest останется сохранным, это фундамент, удерживающий весь фасад дизайнерских изысков. Отказаться от крючка уровней мы пока не можем, заменить его попросту нечем. Но! Команда EQ2 изо всех сил старается вырастить невероятно откормленного контент-червя, подписчикам игры откроются мириады увлекательных занятий помимо тупого набора опыта путем перемалывания сотен и сотен монстротушек.

.EXE: Значит, манчкинству (powergaming) дан зеленый свет...

С.Д.: Еще бы! Это яркие примеры девиантного (в англоязычной индустрии ныне ажиотажно популярен термин «emergent behavior». — **.EXE**) поведения игроков, мы знаем их, помним о них и даже любим. Кэмпинг по-прежнему существует в умеренных дозах, хотя более подвижные группы игроков, скользящие от подземелья орков к заповеднику гобли-



нов и так далее, неизменно окажутся в выигрыше. Неуклюжие приключенцы снова смогут организовать «паровоз» — на то понадобится особая неудачливость или, наоборот, тонкое умение. Впрочем, разве это недоразумение не веселит всю округу?.. Наконец, кайтинг. С ним попробуем разделаться. Одна из главных заповедей дизайнеров: если игрок может нанести вред сопернику, возмездие также необходимо гарантировать. Никакой дешевой эксплуатации, господа!

Грехи отцов

.EXE: Продолжим путешествие по провинностям первой игры, если не возражаете. Благополучие EQ-игрока зиждется на накопленном опыте и уровне, а также завоеванных или приобретенных вещах и артефактах. Что важнее на разных этапах игры, от начального до хардкорного?

С.Д.: Хорошие, добрые, немножко хищные вещи совершенно необходимы искателю приключений. Всегда. На любом уровне. В любой ситуации. Это самый эффективный способ искусственного завышения собственных характеристик — и мы постараемся, чтобы необходимость в них не отпала до самого конца, до level cap.

.EXE: Да, но некоторые MMORPG (та же Lineage II) делают ставку исключительно на гардероб персонажа, а другие (Shadowbane и компания), напротив, позволяют игроку очень быстро добраться до предельно высокого уровня в классе...

С.Д.: EverQuest II не базируется на идее PvP, нарушения в балансе «уровни — гардероб» для нас недопустимы. Вещей будет много, самых разных; они обладают требованиями к минимальному уровню и исправно работают для персонажей в пределе десяти-пятнадцати уровней выше указанного (в зависимости от качества аксессуаров). Разнообразие в выборе гарантируется наличием ремесленников, — это альтернативная возможность наполнить инвенторию, наряду с ритуальным перетряхиванием вражеских останков.

.EXE: Как часто персонажи получают новые умения и спеллы? Дизайнеры многих (особенно японских) MMORPG считают обновление через пять, семь или десять уровней вполне нормальным.

С.Д.: Бррр. Какой ужас! Конечно же, наши питомцы обретают обновки с каждым (каждым!) новым уровнем. Причем большинство носит уникальный характер: определенный набор скиллов или заклинаний может пересекаться с умениями какого-нибудь другого класса, но не часто.

.EXE: Легальна ли в EQ2 многостаночность персонажей?

С.Д.: Вы имеете в виду возможность быть одновременно воином и магом?

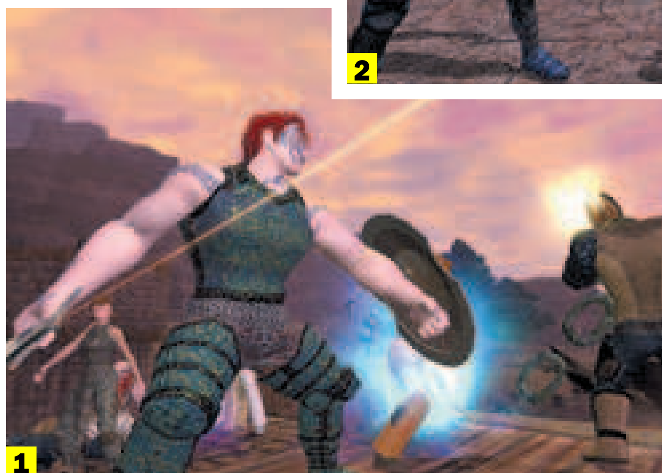
.EXE: Именно.

С.Д.: Нет, мы не допускаем такого кровосмешения. Персонаж может сочетать в себе таланты воина и ремесленника, но кросслинки между двумя и более боевыми классами невозможны.

.EXE: В таком случае насколько важны группы? И как изменилась классическая для EverQuest конфигурация «танк — маг — клерик»?

С.Д.: Мы добавили еще один архетип: скаутов. Поэтому в ядре каждой группы желательно иметь всех четырех представителей воинской касты. Магам отводится роль менеджеров толпы (мощными спеллами они накрывают солидные площади), остальные работают более... гм... точечно. Однако успешно играть можно в любой команде, в этом наши бета-тестеры уже убедились.





1 **Думаете, перед вами лазерный меч и щит с ксеноновой подсветкой? Впрочем, все может быть.**

2 **Баранины на этих ребрышках уже совсем не осталось, но костный мозг... Официант, щипцы!**

3 **Без правильного алгоритма bump mapping персонажи EQ2 выглядят вымоченными в жидком металле. Ужас.**

Вечное

.EXE: Как вы собираетесь справиться с исконной «проблемой первого дня», когда на серверы обрушивается шквал новичков, а стартовые зоны перегружены? Ведь в EQ2 всего два начальных города...

С.Д.: ...Но каждый из них состоит из семнадцати (!) зон, большинство из которых —

боевые, с монстрами. Города никогда не останутся пустыми, это правда, но перегрузить их очень тяжело, если вообще возможно.

.EXE: Расскажите о квесте «city betrayal».

С.Д.: В районе 15-17 уровня у персонажа будет возможность изменить отчизне — переметнуться на сторону врага, в оппозиционное королевство. Причины? Кому-то обязательно надоест благолепие «хороших». Или эксцентричный темный эльф вдруг захочет стать паладином. А потом, смешение разных игровых рас — это всегда положительный и приятный опыт.



3

.EXE: В таком случае — пару слов о негативном и неизбежном — смерти. Новая гримаса EQ-кончины подразумевает, что на каждом тельце, отделенном от бессмертной души, остается частичка последней, spirit shard. И если игрок не хочет потерять часть запасов здоровья или маны, осколок следует вернуть. А что если достать его невозможно?

С.Д.: Перманентного ущерба от утери осколка не будет — с набором опыта и уровней вы постепенно компенсируете изъятое и вновь станете целостным, в душевном и физическом смысле. Это не все, разумеется. Для особо сложных мест, куда тяжело проникнуть и где еще труднее остаться в живых, дизайнеры зон предусматривают альтернативные варианты извлечения осколков.

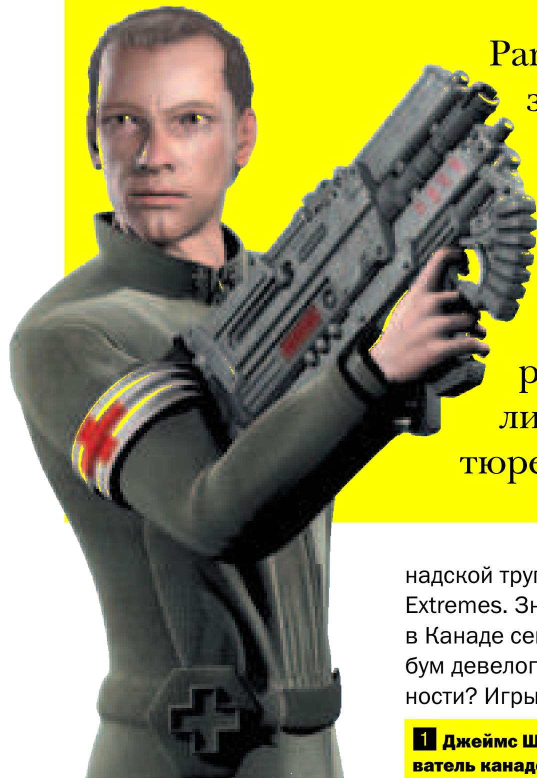
.EXE: Спасибо, Стивен. Вы (на время) удовлетворили наше капризное любопытство. Теперь мы ждем бета-версии, дорогой связист!

С.Д.: Пока что мы задействовали в тестировании всего шесть сотен человек — время для массовой «беты» еще не пришло. Будьте на связи!

.EXE: Денно и нощно. Удачи!

Беседу вел Александр Вершинин.

Доктор Мейсон и космические наркотики



Pariah — Unreal, пропущенный через программу защиты свидетелей. У него новое имя и новое место жительства, он перенес серию пластических операций и прилагает все усилия, чтобы слиться с тысячью других игр. Но что-то выдает в новом шутере Digital Exremes старый шутер Digital Extremes. То ли скриншоты, то ли подозрительно знакомое блеяние о таинствах AI, то ли все та же невнятная история про катастрофу тюремного рейса на правах биографии.

Я — бот!

Помочь нам разобраться с истинным лицом (и степенью оригинальности) Pariah любезно согласился Джеймс ШМАЛЬЦ (James Schmalz), соавтор Unreal, отец-основатель канадской компании Digital Extremes. Которая, конечно же, произвела примерно половину из проданных за последние шесть лет трехмерных шутеров, неважно, одиночных ли или многопользовательских... Недавно контора сменила издателя (с Atari на Groove Games) и вместо Unreal Tournament 2005 разрабатывает сагу про космического доктора с режимом одиночного плавания.

Game.EXE: Здравствуйте. Представимся: мы журнал Game.EXE...
Джеймс ШМАЛЬЦ: А я Шмальц, Джеймс Шмальц, худрук восхитительной канадской труппы Digital Extremes. Знаете ли вы, что в Канаде сейчас настоящий бум девелоперской активности? Игры делают буквально в каждом дворе...
.EXE: Когда-то в Китае точно так же, в каждом дворе, варили сталь. И во что это вылилось?

1 Джеймс Шмальц, соавтор Unreal, отец-основатель канадской компании Digital Extremes.

2 Как видим, враг в Pariah человекоподобен. Но кто может гарантировать, что за кустом не таится подлый скаардж?

3 Digital Extremes собирается насмерть поразить наше воображение не только катастрофами тюремных косморейсов, но и шахтерскими комьюнити.


1


2

Pariah
www.pariahgame.com
жанр: 3D-шутер
платформа: PC, Xbox, PlayStation 2
дата релиза: Март 2005 г.
разработчик: Digital Extremes (www.digitalextremes.com)
издатель: Groove Games (www.groovegames.com)

Д.Ш.: Во что?
.EXE: Теперь в каждом китайском дворе варят клей «Момент», потребляемый только в России. Впрочем, это темная, даже немного грустная история, Джеймс. Давайте лучше о родном. Еще вчера буквально вся планета упивалась Unreal Tournament 2004 (потрясающая игра!). А до этого был Unreal Tournament 2003 (сверхигра!). А еще раньше — Unreal Tournament (лучшая игра всех времен! Наше нет Quake 3!)... В общем, помните ли вы, Джеймс, как делаются шутеры с одиночным режимом? Слышали о таких? Или хотя бы, как делаются шутеры без слова «Unreal» в названии?
Д.Ш.: Pariah будет совсем другой игрой! Совсем-совсем. Если UT 2004 — самоуверенный гомо сапиенс, то Pariah — склизкий марсианин, выбравшийся из обгоревшего в земной атмосфере спускаемого аппарата... А вообще нам не везет. Ког-

да мы заканчивали Unreal, готовился к выходу Quake, и каждый считал своим долгом спросить, будет ли наш шутер хоть чем-то от него отличаться. Когда завершали UT, готовился к выходу Quake 3, и нас опять терроризировали вопросами, стоит ли надеяться хоть на какие-нибудь отличия. А теперь вот Pariah угодил в тень нашей собственной игры... Скажу вот что. Если одна компания делает хороший шутер и другая делает хороший шутер, ЭТО НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО ОДИН И ТОТ ЖЕ ШУТЕР! Сие справедливо даже в том случае, если два хороших шутера делает одна и та же компания.

А что касается «сингла» (сюжет, AI, уровни), то вспомните, какую игру я и Клиффи Би (Cliff Bleszinski) сработали на пару в 1998 году! Какой там был сингл! Какой AI! Какие уровни!..

.EXE: Без обиняков, ладно? Ваш Unreal драл задницы однопользовательским шутерам, как UT драл задницы многопользовательским. Или скорее как UT 2003 драл задницы многопользовательским. Или даже как UT 2004 драл задницы...

Д.Ш.: Вот-вот. И я о том же. Работу над Pariah мы начали с конструирования мира. Это было несколько непривычно, поскольку последние три игры мы начинали с анализа пожеланий поклонников. А здесь все строили сами, без поддержки. Нам нужно было такое окружение, которое само собой генерировало бы интересный сюжет, динамичный геймплей и роскошные пейзажи. Еще нам хотелось, чтобы пространства были открытыми. Взгляните на скриншоты. Как вы считаете, получилось?

.EXE: Да, похоже на открывающие сцены первого «Терминатора». Кстати, как вас приняли на последней E3? (Наши корреспонденты, увы, так и не добрались до укромного шалашика Digital Extremes.)

Д.Ш.: Ничего себе шалашик! А вообще Pariah приняли тепло, очень тепло. Вопреки, гм, названию. Отзывы сугубо позитивные. Мы планируем окучивать средства массовой информации не покладая рук. Начали, кстати, с вас. Покажем игру еще на нескольких выставках, в частности, на EGN в Лондоне. В сентябре. Приедете?

.EXE: Обязательно. А как бы вы в двух словах охарактеризовали Pariah?

Д.Ш.: В двух? Игра года!

.EXE: А в четырех?

Д.Ш.: Могучий сингл. Вдохновенный мультиплейер.

.EXE: Чуть-чуть о технологиях. Конечно же, вы исполь-



3

зуете движок Unreal (кто бы сомневался) — но какую именно версию?
Д.Ш.: Естественно, последнюю. Она заточена под многопользовательские ристалища, но ничего страшного. Зато гораздо проще было строить машинки. У нас пять игровых режимов, развитая система модификаций оружия и десять миллиардов уровней.
.EXE: Самый длинный вопрос: AI?
Д.Ш.: Самый короткий ответ: будет! Сказочным. И не на уровне ботов. Боты хороши в качестве пушечного мяса, но обладают фатальным недостатком: не осознают дружественного присутствия. У парней нет чувства локтя! Вот почему боты в сложных командных режимах UT 2004 — настолько жалкое, позорное зрелище. У монстров Pariah чувство локтя появится. Мы называем это «Системой группового взаимодействия». Недруги координируют свои атаки, они планируют наперед (еще один неведомый ботам момент), они не носятся по уровням бесцельно, безбашенно...
Мы многое поняли во время работы над Pariah. У AI должно быть человеческое лицо. Новое поколение AI Unreal не будут называть ботами. Их будут звать как минимум репликантами. Запишите этот афоризм. Будете цитировать в мемуарах.



1



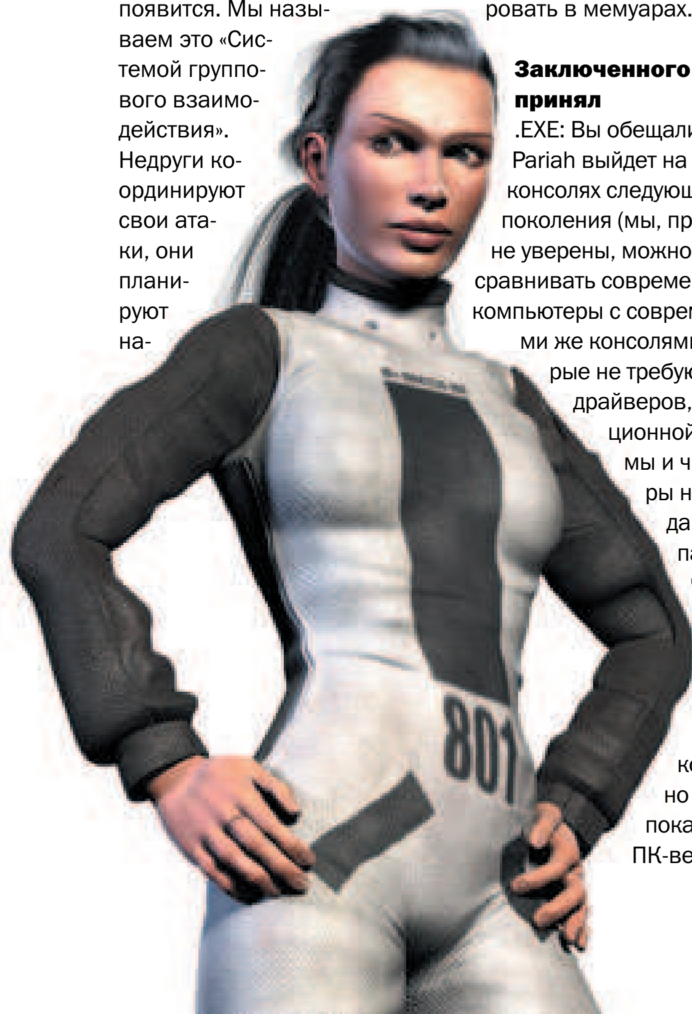


2

1 **Ночной бой. Фантастика. Десантный кораблик — аппликация из Halo.**

2 **Непростое искусство проектирования туннелей часто остается в небрежении. Учитесь расставлять освещение!**

3 **Уровень растительности на картинках удивительно скромен для текущего уровня развития трехмерных акселераторов.**



Заключенного принял

.EXE: Вы обещали, что Pariah выйдет на ПК и консолях следующего поколения (мы, правда, не уверены, можно ли сравнивать современные компьютеры с современными же консолями, которые не требуют драйверов, операционной системы и чьи игры не нуждаются в патчах)... Вопрос один: насколько сильно будет покалечена ПК-версия?
Д.Ш.: Видите ли, каждую версию Pariah разрабатывает отдельная команда. Сейчас это общепринято. Мы не допустим, чтобы свободу нашей игры ограничивала PS2, волочащаяся на длинной цепи. Если сил у консоли на что-то не хватает — ее проблемы. На ПК все будет по максимуму.
.EXE: Эти страшные для любого разработчика FPS слова... «Расскажите Нам о Сюжете»!
Д.Ш.: Главный герой Pariah по меньшей мере непривычен. Обычно центральные FPS-протагонисты на профессиональной основе кого-нибудь уродуют. Наш, напротив, сшивает.
Это военврач Джек Мейсон. Отличный хирург, но карьера у него не заладилась. Докторишка, подлец, пристрастился к наркотикам... Однажды ему поручили доставить больного заключенного (то есть заключенную — некую Карину Дж., она же «Номер 2») из точки «А» в точку «Б». Хуже, банальнее, казалось бы, некуда, да? Но между «А» и «Б» происходит еще большая банальность — взрыв, корабль в разобранном состоянии оказывается на безвестной планетенке (вот видите, мы знаем и другие сюжетные ходы! Честное слово!), выживают только добрый доктор и Карина Дж.
.EXE: Каких же все-таки пространств будет больше — открытых или?
Д.Ш.: А одно другому не мешает. Мы стремимся к максимальному разнообразию. На всех открытых будут транспортные средства (на несколько персон, с турелями, а также летающие мотоциклы с плазменными установками). Закрытые легко обойдутся без машинок.
.EXE: Оружие, экзоскелеты, портативные атомные бомбы?

Д.Ш.: Прямо как на мексиканской границе... Еще бы про Кастанеду в списках спросили... Значит так, будет ракетная установка (как в вашем любимом Quake), гранатомет (как в Quake), шотган (как в Quake) и штурмовая винтовка «Бульдог» (если бы в Quake была штурмовая винтовка, мы бы и ее скопировали).



3

«Квейк» сейчас никто не помнит, поэтому мы подумали: какого черта? А вот наше фирменное оружие: Titan's First. Это устройство заряжается медленно, но когда все-таки соберется с мыслями, то выпускает могучий энергетический импульс, который, наткнувшись на препятствие, взрывается. Энергетически.

.EXE: BFG?!

Д.Ш.: Ну и что, ну и что... Зато у нас все оружие модифицируемое. В Pariah имеются штучки, именуемые WEC (weapon energy cores). Вы можете тратить их на модификацию оружия. Гранатомет под влиянием WEC, к примеру, способен метать газовые гранаты, а также снаряды с напалмовой начинкой. Сам я обожаю стрелять из ракетницы, на которую инсталлированы все апгрейды. Уверен, вам эта детка тоже понравится. На эти же WEC можно повысить собственное здоровье или уровень брони. А можно увеличить скорость перемещений героя.

Кстати, о гаджетах! Будет переносная аптечка. Переносная аптечка есть во всех играх, но в нашей имеется функция передозировки. Либо лечимся, либо ориентируемся в пространстве. Или то, или другое.

.EXE: Ну а многопользовательский? Тоже как в Quake?

Д.Ш.: Есть Team Deathmatch, есть CTF (теперь — с машинками и модифицируемым оружием!), есть новые режимы Siege и Frontal Assault. Чтоб вы знали: мы обсуждали Frontal Assault несколько лет. Основная идея: имитация линии фронта на настоящей большой войне. Линия фронта — не стабильное образование. Она постоянно перемещается. Как только линия фронта дойдет до базы противника — вы победили! Получается что-то вроде титанического американского футбола... В России знают американский футбол?

.EXE: Россия без ума от американского футбола. Играют в каждом дворе...

Забыть Килиманджаро

В августе 2003 года Бенуа СОКАЛЬ (Benoit Sokal), человек, о котором вы могли что-то слышать, основал свою собственную компанию White Birds Productions. Ее первый проект — квест, разительно отличающийся от привычной нам с вами «Сибири» географически. Там, где Кейт Уокер шла на север, Анна Смит направляется на юг.

Леопард

Игра называется Lost Paradise, в ней будет красавица, леопард, жестокий диктатор, которого с красавицей соединяют запутанные родственные отношения, плюс легендарная гора Килиманджаро. А также странные животные, еще более диковинные средства передвижения, неопределенный временной период и прочие фирменные росчерки сокалевского пера. Адвенчура, которая чувствует себя хорошо? После всего, что приключилось со второй «Сибирью»? Ну и дела...

Мы не сочли возможным не предоставить слово самому маэстро.

Game.EXE: Здравствуйте, Бенуа! Давно не виделись.

Бенуа СОКАЛЬ: Да, сколько лет, сколько зим, как говорим мы, французы. Здравствуйте.

.EXE: Бенуа, «Сибирь» и «Сибирь-2» вы делали с командой Microids, «Амерзон» — с Casterman. А как вам живется одному? Сладок ли самостоятельный девелоперский хлеб?

Б.С.: Ну, команда помощников у меня есть и сейчас. Только на этот раз не чужая, а своя собственная, что гораздо удобнее. Хотя я лично занимаюсь сценарием, диалогами, дизайном, всей художественной частью. Стараюсь распространить свое присутствие на все аспекты игры. В White Birds я не касаюсь только финансовых вопросов.

.EXE: Нам очень нравится географический кульбит, который исполняет Сокаль в Lost Paradise. С заснеженных полей Сибири — в раскаленные саванны Африки. Из чего выросла новая концепция? Следует ли тут винить работы Райдера Хаггарда или Эрнеста Хемингуэя? Идея Африки принадлежит только вам или же вас натолкнул на нее кто-то из «команды помощников»?

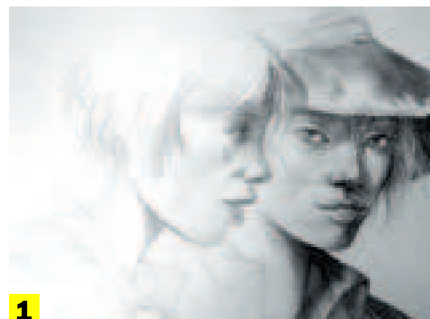
Б.С.: Идея моя, но мы с партнерами ее долго обсасывали. И, конечно, вы правы, без Хемингуэя тут не обошлось. «Почти у самой вершины западного пика лежит иссохший мерзлый труп леопарда...»

.EXE: «...Что понадобилось леопарду на такой высоте, никто объяснить не может.» — «Снега Килиманджаро»!

Б.С.: Они. Основная идея пришла именно из этого произведения.

.EXE: Мы знаем, что героиню Lost Paradise зовут Анна Смит. Чем объясняется ваше пристрастие к подчеркнуто простым английским фамилиям?

Б.С.: Видите ли, сам я наполовину француз, наполови-



1



2

1 Анна Смит, младшая сестренка Кейт Уокер. Как будут звать следующую героиню Сокаля? Джонсон? Шапиро? Иванова?

2 Бенуа Сокаль — виновник вспышки сверхновой звезды White Birds Productions.

3 А вот и романтический герой. Куда без него в мечтаниях об Африке...

Lost Paradise

www.whitebirdsproductions.com
жанр: Квест Бенуа Сокаля
платформа: PC
дата релиза: 2005 г.
разработчик: White Birds Productions (www.whitebirdsproductions.com)
издатель: Не объявлен

ну бельгиец. Для иностранцев я подбираю самые очевидные имена и фамилии. Русского героя я назову Иваном или Борисом, потому что эти имена — первое, что приходит в голову французу, когда он думает о жителях вашей страны. Думаю, по этой же причине все английские авторы называют своих французских персонажей Дюпонами.

.EXE: В «Сибири» огромную роль играл самый обыкновенный сотовый телефон. В «Амерзоне» — подзорная труба. Какой объект будет фетишем в Lost Paradise?

Б.С.: На это раз все будет вращаться вокруг животного. Конкретнее — черного леопарда. Это не простой зверек из семейства кошачьих... Это живое напоминание о давно ушедших вещах. Он — ключ к психологической трансформации героини.



.EXE: А не могли бы вы намекнуть на конечную точку этой трансформации?

Б.С.: Хорошо, хорошо, ма-а-аленький ключик ради ваших красивых глазок. Во время игры героиня выяснит, кем является ее отец. И это будет довольно большим сюрпризом...

.EXE: «Империя наносит ответный удар» от Бенуа Сокаля? Интересно! Кстати, мы нечасто сталкиваемся в нашем жанре с леопардами. Сначала юки, потом кошечка... Отныне ни одна ваша история не обойдется без животного?

Б.С.: Я просто люблю кошечек. Собачек, впрочем, тоже. Кстати, вы зря сравниваете юки и леопарда. Юки я придумал сам, скрестив собачку и тюленя. Леопарды, к сожалению, уже существуют. Зато мой леопард будет волшебным!

.EXE: А ваша Африка... будет ли она Полностью Необследованной, белым пятном на карте мира? Или то будет Африка, раздираемая жадными колонизаторами? Или даже Африка наших дней?

Б.С.: У меня было видение некоей Вечной Африки во всем великолепии ее животной и растительной жизни. Но также хотелось затронуть и современные проблемы континента. Сегодня, конечно, Африка — одно из самых бедных мест на Земле, там правит несправедливость. В общем,

это будет тот же «временной период», что и в моем Амерзоне, и в моей Сибири. Понимаете, о чем я?
.EXE: Сейчас попробую выяснить... Верите ли вы в то, что лучшие игры (и вообще произведения искусства) существуют в особых темпоральных пузырях, в чистой фантазии, свободной от точных дат, конкретных имен и названий?
Б.С.: Трудный вопрос... Я не люблю миры «героической фэнтези», полностью изолированные от реальности. Не особо мне по нраву и вселенные классической фантастики, все эти Империи, Республики, Федерации. Наконец, наш с вами мир меня тоже устраивает не во всех аспектах. Вот и приходится создавать миры собственные. И так уж получается, что в моих мирах нет



1

темпорального течения, нет времени.

Мир #1 и Мир #2

.EXE: На отдельных картинках мы видим очень славных лопоухих зверюг. Как в Lost Paradise обстоит дело с фауной? Живая Африка прямиком с канала «Дискавери»? Или странные, ни на что не похожие животные, родившиеся и выросшие под карандашом Сокаля?
Б.С.: На сей раз зверюшки будут как настоящие, так и выдуманные (скажем, «лягушка-боксер»). Мне всегда нравилось изобретать новые виды, но и оригинальной африканской фауной не хотелось бы пренебрегать.
.EXE: Так что, вы коротаете ночи за книжками по Африке? Почему бы не выдумать ее целиком, от первого носорога до последней пальмы?
Б.С.: Перед началом каждого проекта я много читаю, просматриваю огромное количество иллюстраций. Для Lost Paradise я изучил жизнеописания всех знаменитых исследователей, читал книги по истории континента. Потом начал перерабатывать всю эту информацию, конструировать на ее основе собственную вселенную. Но мои игры всегда несут на себе четкий отпечаток реальности.
.EXE: На какой стадии находится разработка? Можно ли уже вести речь о техни-

СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ

купон участника лотереи

Фамилия ____________________

Имя ____________________

Отчество ____________________

Возраст __________ Индекс __________

Адрес ____________________

____

____

Телефон ____________________

E-mail ____________________

Выдержка из «Правил лотереи «Счастливый УЧУ»

1. Купон заполняется печатными буквами.
2. Конверт с купоном, на котором нет пометки «СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ», не вскрывается (а купон, следовательно, в розыгрыше не участвует).
3. К розыгрышу не принимаются купоны, в которых не указан телефон участника (хотя бы контактный).
4. В случае выигрыша счастливец обязан самостоятельно получить (вывезти) свой приз (за исключением книг и игр) в течение двух месяцев с момента публикации списка победителей лотереи. В противном случае (когда счастливец не может самостоятельно забрать приз или не объявляется в течение двух месяцев) приз переходит в пользование редакции.
5. Фамилии победителей лотереи публикуются в номере Game.EXE, следующем за данным розыгрышем.

Заполнив этот купон и выслав его по адресу: **115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8, журнал Game.EXE**, вы гарантированно становитесь участником ШЕСТИ РОЗЫГРЫШЕЙ лотереи «СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ», в которой такие роскошные призы, что просто дух захватывает!..



LCD-монитор Prestigio P175

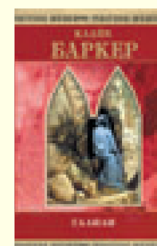
Дмитрий Витальевич Третьяков, г. Санкт-Петербург

Приз предоставлен компанией Prestigio (www.prestigio.ru), производителем мониторов марки Prestigio.



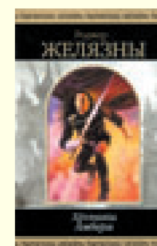
Фрэнк Герберт. «Эффект Лазаря»

А.В. Чулков, г. Йошкар-Ола



Клайв Баркер. «Галили»

Б.В. Ферулёв, г. Судогда Владимирской обл.



Роджер Желязны. «Хроники Амбера», в 2-х томах

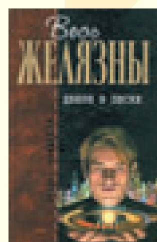
А.Е. Смирнов, г. Саров Нижегородской обл.

Все книги выпущены издательством «Эксмо» (www.eksmo.ru) в 2004 году



Роджер Желязны. «Дилвиш проклятый»

С.М. Лапухинский, г. Архангельск



Роджер Желязны. «Двери в песке»

А.В. Сушков, г. Армавир



Роджер Желязны. «Маска Локи»

А.В. Чагайда, ст. Двинская Краснодарского края



Роджер Желязны. «Психолавка»

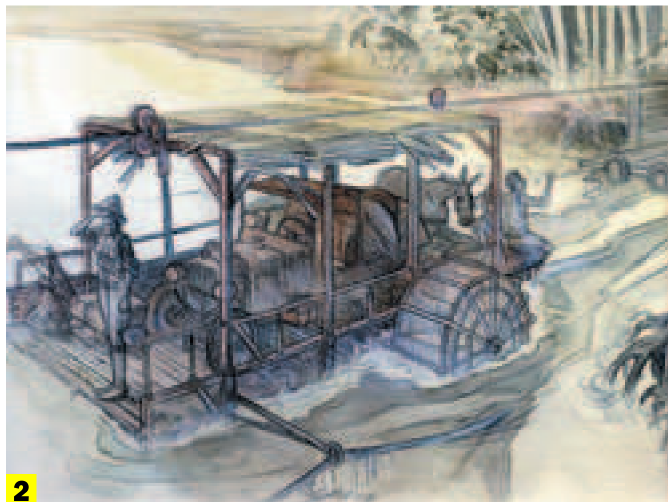
С.Н. Великосельский, г. Тайга Кемеровской обл.



Роджер Желязны. «Лорд Демон»

Д.А. Пельтихин, с. Русский Ишим Пензенской обл.

ческих тонкостях — движке, количестве полигонов, анимации героини?
Б.С.: Игра в альфа-стадии. Мир #1 завершен, мы близки к завершению Мира #2. Технологически Lost Paradise будет близок к «Сибири». Все тот же движок, то же сочетание нарисованных



1 **Двойственный облик героини намекает на присутствие в игре большого числа флэшбэков. Что там было о прошлом и леопарде?..**

2 **В Африке ничто не может побить автофлот!**

3 **Ни одна игра с участием этих милых лопоухих созданий не может быть плохой. «Наш выбор» заочно!**

4 **Сокаль может рассуждать о 2D и 3D, задниках и полигонах сколько хочет, но мне все равно кажется, что Lost Paradise выглядит более трехмерным, чем «Сибирь». Только бы анимация героини не подкачала!**

задников и полигональных персонажей. Собираемся увеличить количество специальных эффектов — скажем, листва будет шевелиться под ветром.
.EXE: Для нашего журнала ваш образ мысли всегда будет олицетворять ключик, привязанный маленькой девочкой к воздушному шарику и поднятый им прямо в руки героини. Так просто и так изящно! Скажите нам пару ласковых слов о пазлах и их организации в Lost Paradise.
Б.С.: Ох, спасибо за эту чудесную картинку с шариком. Мне очень нравится. В Lost Paradise я стараюсь придерживаться тех же принципов.



Я думаю, что мои игры не базируются на пазлах, как MYST. Нет, их основа — сюжет, я хочу, чтобы все мои головоломки были сюжетно оправданы.
.EXE: А над звуковой картиной игры вы уже думали?
Б.С.: Нет, еще руки не дошли. Собираюсь начать кастинг с поисков актера на роль короля Родона, живущего на гигантском корабле.
.EXE: А какое в игре будет самое необычное средство передвижения? Сможете ли вы побить гибрид лодки, вертолета и аэроплана из «Амерзона»?
Б.С.: Ничто, ничто не может побить гидрофлот! Эта машина была воплощением мечты любого исследователя. К сожалению, в Lost Paradise вам придется



изыскивать отдельные средства перемещения по воде, по небу и по земле. Самое необычное?.. Как насчет поездки на спине дикого животного?
.EXE: А финальная сцена игры уже готова? Злодей, камнем летящий вниз с вершины Килиманджаро?
Б.С.: Кто?! Где?! Что?! Никто, вы слышите, никто не знает, чем кончится Lost Paradise! Даже я сам.
.EXE: Завершился ли роман Бенуа Сокаля с экшен-адвенчурой? Стоит ли ожидать от Lost Paradise такого же количества ловушек, схваток и погонь, как и во второй части «Сибири» (которая местами походила на фильм про Индиану Джонса)?
Б.С.: Мне повезло. Я могу делать именно такие игры, какие хочу, с таким количеством действия, которое меня устраивает. Жанровые разборки меня не очень-то волнуют. Пока у меня остаются фантазия и аудитория, не столь важно, чистый ли квест я делаю или не чистый... В будущем я намерен разрабатывать куда более темные и мрачные игры.
.EXE: Что общего между девицей и леопардом?
Б.С.: Пытаетесь застать меня врасплох, да? Извините, но, чтобы узнать ответ на этот вопрос, вам придется пройти Lost Paradise.
.EXE: А кто будет издавать Lost Paradise?
Б.С.: Все еще не знаем. Но поиски издателя ведутся, и в самое ближайшее время... Пожелайте нам успехов.
.EXE: Успехов вам, Бенуа!

Беседу вела Маша Ариманова.

Золотые горы

Из нижеследующего материала вы узнаете: как сделать собственное радио; кто устанавливает астральные сегрегаторы; почему видеопроектор есть насущная необходимость для каждого виртуального дальнобойщика; почему надо бояться обычный школьный автобус; и, наконец, всегда ли тайное становится явным.



Карта

Однако из нижеследующего материала вы не узнаете о том, что в новой, третьей, серии «Дальнобойщиков» можно будет ориентироваться по звездам. О механизме фрактального сжатия (что бы это ни значило) вам тоже не расскажут; ни слова вы не прочтете и об изготовленном SoftLab'ом профессиональном тренажере сортировочных станций, так поразившем вашего корреспондента, что он (я?) битый час уговаривал руководство SoftLab'а скорее заняться еще и производством железнодорожных симуляторов, обещая вечную благодарность и поддержку игроков, отчаявшихся дождаться Train Simulator II, канувший где-то в глубинах необъятной Microsoft.

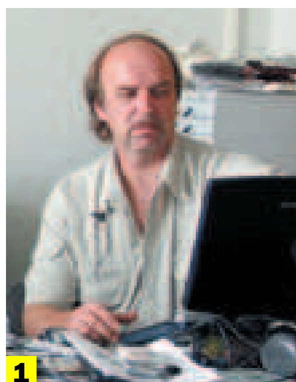
Итак, на сцене Игорь БЕЛАГО, руководитель новосибирской компании SoftLab-NSK, а рядом с ним скромный московский журналист. Оба склонились над листом формата А-четыре-с-половиной. Карандашный рисунок, сопровождаемый многочисленными пометками, ввиду своей конфиденциальности на данных страницах не приводится.

Игорь БЕЛАГО: На этой карте свыше 6000 км реальных дорог. Мы планировали в игре двадцатикратное сжатие по сравнению с реальным миром, потому что полные шесть тысяч, во-первых, некуда положить, а во-вторых, игроку будет скучно по ним ездить — игра не должна превращаться в работу.

Так сложилось, что у нас от серии к серии присутствует утятерение дорожной сети: в первых «Дальнобойщиках» было 24 км, 120 во вторых и порядка 600 планировали в третьих. Правда, в эту цифру мы уже никак не укладываемся, в основном потому, что изначально неправильно оценили города. План был такой: города в зависимости от их населения занимают определенный радиус дороги. Например, самые маленькие планировались сначала до километра, потом норму увеличили до полутора км. В результате на данную минуту у нас нет ни одного города, который уложился бы в эту цифру. Их не удается сжимать главным образом из-за того, что в большинстве городов есть развязки. Что же касается мегаполисов, то, например, наш план по Лос-Анджелесу изначально был 8-километровым, сейчас же там далеко за 16, и эта цифра будет еще расти.

Game.EXE: А как можно было уместить весь Лос-Анджелес в такой маленький отрезок?

И.Б.: Сначала мы предполагали, что если между городами будет 20-кратное сжатие, то в городах хватит 10-кратного. Но тот же ЛА показал, что определенные районы не сжимаются вовсе, — речь о той части, где пролегает область наших интересов: базы, заправки, СТО и т.д. Или вот Сан-Франциско. На самом деле это небольшой город, если исходить из населения (и не брать в расчет пригороды), — планировалось уместить его в пяти километрах. А сейчас он разросся под 30… Большие города вообще не удается компрессировать, потому что тогда мы теряем лицо этого места, город перестает узнаваться. Между тем в стратегии игры было изначально заложено, что



1 Игорь Белаго — самый главный дальнобойщик Сибирской Калифорнии.

2 Если заехать на заправку, то водитель сам остановит грузовик, выйдет, вставит карточку в заправочный аппарат, воткнет шланг в бензобак, закурит…

3 Наш маленький кармагеддон. Вот только машина за эти годы сильно подросла и вообще возмужала.

4 Главный минус ночных заездов — все эти бескрайние просторы пролетят мимо незамеченными.



«Дальнобойщики-3»

http://int.games.1c.ru/rig_n_roll
жанр: Приключенческо-экономический автосимулятор
платформа: PC
дата релиза: 2005 г.
разработчик: SoftLab-NSK (www.softlab-nsk.com)
издатель: «1С» (http://games.1c.ru)

это не какое-то фантастическое приключение, а всего лишь путешествие в другую страну, в другие законы.
.EXE: А как эту проблему с городами решили в «18 стальных колесах»?
И.Б.: Очень просто. Там каждый город занимает метров 800, они сжали их не задумываясь. На самом деле Valuesoft нам еще по первым «Дальнобойщикам» предлагал: давайте сделаем немножко Америки? И не нужно никаких подробностей, поставим на горизонте небоскреб — и это будет уже Америка, и все будут счастливы. А нам страшно хотелось, чтобы люди ехали и узнавали место.




4

Мы на E3 показывали демоверсию с тем районом, где находится сам выставочный павильон, и все, кто был на выставке, в первую очередь направлялись туда. И нам очень нравилось, когда, например, человек, покатавшись по нашему Фриско, говорил: «О! Если туда и налево — окажемся у моего дома!». Конечно, на дороге стоят шлагбаумы, его не пускают, он немножко расстраивается, но место узнает... Мы всегда хотели создать ощущение того, что игрок находится в настоящем мире, где-то недалеко от дома. Важное чувство.
.EXE: Тогда надо быть готовым к тому, что на форумах быстро проявится тема «Какого черта?! Совсем не похоже!».
И.Б.: Ну, морально мы к этому уже готовы, иначе невозможно. Конечно, можно сделать Лос-Анджелес, я в этом абсолютно уверен, сделать стопроцентный симулятор, со все-



3

ми дорогами и кварталами, но для этого там надо жить. А кроме того, такую игру надо десять лет строить, это просто вопрос времени и сил, существующая техника это уже позволяет. Но будет ли это на самом деле интересно?..

Почему Америка

И.Б.: Калифорния была нам интересна с самого начала потому, что в наших шести сотнях километров сетки дорог есть и побережье океана, и горы с очень узким серпантином, и петляющий Pacific Highway, а его все знают и пользуются им в основном для того, чтобы посмотреть на красоты, и только. А вот 101-й хайвей, проходит в долине между гор, в огромной зеленой долине, практически тайге с гигантскими секвойями, с множеством горных речек — очень красивое место! Затем, пересекая горы, мы попадаем в абсолютно другую местность, вдали от океана, с золотыми горами...
.EXE: Ммм... золотыми?
И.Б.: Да, там повсюду выжженная трава ярко-золотого цвета. Едем дальше и оказываемся в совершенно сказочной долине, с садами, могучим виноделием и т.д., после чего упираемся в Сьерра-Неваду, это тоже горы, которые с одной стороны выходят в пустыню, знаменитую Долину Смерти, и на этих горах уже снег, причем местами он спускается почти к дороге, хотя лето в разгаре. Там всюду знаки «оледенение» (которые, конечно же, попадут в игру). В общем, бесконечное разнообразие ландшафта: от пальм до болот, пустыни и снега. И все это в одной игре. В калифорнийской пустыне дорога до горизонта, прямая, как стрела. Там нас оштрафовали за превышение скорости: мы заговорились, а машина сама по себе едет потихоньку, прибавляет. А потом вдруг начинает сбрасывать скорость, словно что-то ей мешает, хотя дорога по-прежнему ровная. Оказывается, мы не заметили, как «полезли» в гору, — вестибулярный аппарат это не воспринимает, да и взгляду не за что зацепиться. Горизонт ровный, все ровное, а потом вдруг машина начинает бежать и только знаки мелькают один за другим — мол, сбавьте скорость, остудите колодки. Это знаки для дальнобойщиков, и игрок должен читать их «на ура», иначе машина постепенно начнет разгоняться — сперва он этого не заметит, а потом ее уже будет поздно останавливать. Почему? Потому что на американских грузовиках в большинстве своем нет синхронизаторов, тормозить нужно скоростью, а для этого ее нужно вовремя снизить, чтобы переключиться на более низкую передачу. Иначе колодки сжигаются за 5-10 минут, и машина становится неуправляемой. На такой случай есть специальные съезды, которые постепенно переходят во все более и более грубую гравийку, и в конце там



гора гравия, в которую машина должна упереться носом и остановиться. Правда, бывало, что мы нарушали правила специально. Например, для того, чтобы проверить съезд на встречное направление. Там середина дороги отдается простому, но очень эффективному изобретению: покрытие такое, будто трактор прошел по асфальту. Так вот, мы туда специально заезжали (что запрещено), чтобы послушать звук: когда авто выходит колесами на эту «тракторную колею», стоит просто оглушительный шум. При этом машину не трясет, она идет ровно, но грохот такой, что, если водитель заснул и начал пересекать полосу, а это очень плавно происходит, шум его непременно разбудит.

Чувство локтя

.EXE: А «секретные» дороги будут?

И.Б.: Да, и здесь они тоже обозначены, но я не буду показывать, какие именно. И на этих секретных дорогах будут как бонусы, так и угрозы, и игроку придется крепко подумать, соваться ли в такое место.

.EXE: А какого типа угрозы?

И.Б.: Дело в том, что в прошлой игре у нас был все-таки мир машин. Мир, разумеется, действующий, все конкуренты игрока ездили, и, пока вы обкатывали южную часть карты, AI-водители колесили по северной, брали свои виртуальные грузы, доставляли их, получали за это деньги и росли — все это происходило на самом деле. Но это был мир машин, а сейчас мы задумали сотворить комплексный мир — и машин, и людей. Он будет жить и без игрока, мы сможем оказывать на него влияние, и не только мы, но и многие другие люди. Да, в одиночку трудно будет оставить свой след... Конечно, никто не запретит вам не только успешно играть, но даже и выигрывать в одиночку. Но всей игры вы при этом не увидите. Чтобы выполнять задания и продвигаться в той части, которую мы называем «экшен» (где игрок не столько занимается перевозками, сколько взаимодействием с окружающим миром), вам надо будет налаживать отношения с другими людьми, в том числе с коллегами. Постепенно эти связи, эта поддержка помогут игроку преодолеть некоторые миссии, которые он не смог бы осилить в одиночку.





1 Из машины лучше не выходить — они этого не любят.

2 Нравственный выбор: давить или не давить?

.EXE: А пример какой-нибудь можно?

И.Б.: Скажем так, в этой игре вас могут устранить физически. Раньше можно было повредить только машину, если она погибала — Game Over. Здесь же, если игрок будет достаточно активен, он сможет, что называется, раздвигать конкурентов локтями, а значит — многим мешать, и чем инициативнее он покажет себя, тем сильнее будет сопротивление. Не только экономическое, но и физическое. И бороться с такими вещами в одиночку будет все труднее и труднее. Причем в миссиях, где коллизии подобного рода выйдут на некий максимум, те NPC, что находятся у игрока в найме, просто не пойдут «на дело» — испугаются. А пойдут те, с кем у вас сложились дружеские отношения, — и на этом построена часть игры.

Тропою Красного Барона. Другого

И.Б.: Другой аспект — гоночные успехи игрока. Игру можно пройти до конца и даже выиграть, никоим образом не участвуя в т.н. сценарной части, не выполняя никаких заданий, а всего-то поддерживая свою компанию — чтобы была возможность ремонтировать грузовик, делать апгрейды, участвовать в соревнованиях и выигрывать их. Ведь там все время состязания, всегда есть возможность поднять свой рейтинг, а в результате получать приглашения на все более серьезные гонки, в конце концов — выиграть Кубок Калифорнии и тем самым победить. Только вот автоспорт, к счастью или несчастью, очень затратный вид; между тем доходы вам приносит исключительно ваш грузовик — когда вы участвуете в перевозках. Посему придется вести хозяйство, и можно в основном сосредоточиться на менеджменте. В тот момент, когда оформится компания, когда появится определенное количество людей в найме, можно будет переключиться на управление сотрудниками, указывать, куда ехать, что брать, следить за экономической ситуацией, за новостями...

.EXE: А что за новости?

И.Б.: Вычитанные в газете, услышанные по радио, да и просто слухи из разговоров в баре.

.EXE: А в информационном плане?

И.Б.: Допустим... я не рассказываю о конкретной миссии (не имею права), а фантазирую на ходу... итак, допустим, половина торгового флота Калифорнии только что вернулась в Сан-Диего и выгрузила огромное количество рыбы, все, что имелось на борту, и сейчас этот вал пойдет на переработку. Поэтому в районе Сан-Диего, да и в близлежащих городах, будет ощущаться острая нехватка транспорта — но это уже надо домыслить, разумеется. И если вы, скажем, половину своего флота (именно так это у них и называется) отправляете «на рыбу», то вполне вероятны очень серьезные за-

работки... Или другой пример: вдруг стало известно, что Большой Джон половину своего флота отрядил в Дэвис. Почему? Потому что там, ПО СЛУХАМ, ПО ВЕСЬМА РАЗДУТЫМ СЛУХАМ (и даже известно, кем именно они раздуты), приключился переизбыток винодельческой продукции. Что делаем мы — с удовольствием отзываем оттуда своих ребят, а Большой (но легковерный и бестолковый) Джон пусть фыркает там в поисках бочек.

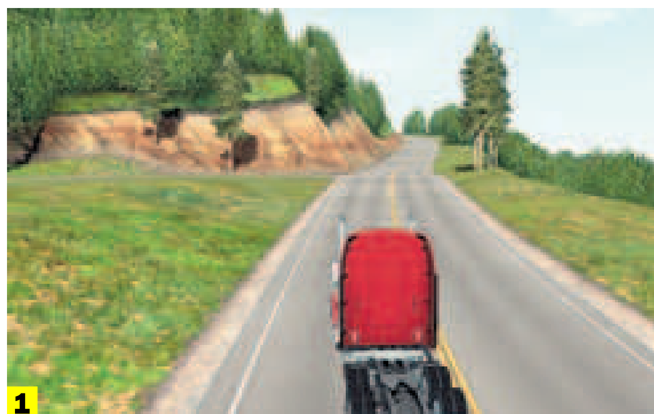
Сегрегатор

.EXE: Значит ли это, что мы сами сможем устраивать подобные информационные диверсии?

И.Б.: В каком-то смысле — да. Мы можем на это влиять на жизнь. И вот так, двигаясь по сюжету, игрок непременно станет главной фигурой, которая поможет тов. Шварценеггеру в наведении порядка. То есть, пардон, приведет к победе.

.EXE: Один момент! Мы будем наводить в Калифорнии порядок?

И.Б.: Это скорее кодовое обозначение, чтобы не раскрывать секретов раньше времени. На самом деле игрока поставят в такие условия, что, если двигаться по сюжету, выхода особого не будет — придется либо отбиваться, либо погибать. Миссий в прямом смысле нет. Всегда будет свобода выбора, хотя и до определенных пределов. Но если игроку не нравится выполнять задания, он может этого и не делать. При этом миссий будет бездна... Могу привести пример, он мне страшно нравится, потому что это реальный кусочек сценария. Игроку звонят и сообщают, что компания «Хендерсон и Катапультен» решила открыть представительство в Калифорнии — чтобы построить астральный сегрегатор. В аэропорт Бишопа только что прибыли первые запчасти, а вас, дорогой водитель, нам порекомендовали как исполнительного перевозчика... Вы можете подписывать или не подписывать контракт — пока это просто информация. Если подпишете, позже «Хендерсон и Катапультен» объявятся еще раз: мол, наша миссия продвигается успешно, астральный сегрегатор растет как на дрожжах, но по религиозным причинам во время постройки мы должны есть только копченую рыбу, поэтому не согласитесь ли вы ее доставить? Снова можно отказаться (типа, я потом всю жизнь грузовик от нее отмывать буду), но тогда в следующий раз, когда этот загадочный астральный сегрегатор взорвется, вас уже никто не позовет развозить новые запчасти.



1



2

Ведь если Большой Джон узнает, что эта подстава ваших рук дело, то вам уже никогда не видеть его в своих друзьях.

Но от всего этого можно отвлечься... И в связи с тем, что в Калифорнии в это время неспокойно...

.EXE: В каком смысле? Смутное время?

И.Б.: Да, смутное время для дальнобойщиков. Поэтому сконцентрироваться можно на сценарии, на тех миссиях, что предлагает сама игра, не забывая попутно зарабатывать, но тогда придется нести за это ответственность.

Вот такой веселый пример образования миссий и того, как они могут складываться в цепочки, где, обрубив одно звено, других не увидишь.

.EXE: Это будут жестко заданные миссии? Или возможны случайные варианты?

И.Б.: Будут и те, и другие.

.EXE: И мы не будем знать, какая именно миссия перед нами?

И.Б.: Конечно, ведь они будут очень похожи. Кстати, таким образом мы попытаемся вычислить, что данному игроку интересно.

Переговоры

И.Б.: Нашу Калифорнию будут обслуживать несколько сетей СТО и бензозаправок. Всюду должны быть знакомые названия: Texaco, Shell... И мы уже договорились с двумя бензоколоночными монстрами.

.EXE: Вы им платите за лицензии?

И.Б.: К счастью, этим занимается «1С», все переговоры традиционно проводят они. А нам лицензирование приносит очень большую пользу, потому что те же производители автомобилей весьма рьяно относятся к изображениям своих машин, пристально за всем наблюдают, назначают человека, который за это отвечает. Во-первых, они лично тестируют поведение авто, строго журя за несоответствия. Во-вторых, следят за внешним видом. Вот пример: в предыдущей игре

мы многократно переделывали DAF, и машина в конце концов получилась бесподобной. А разрозненной документации — из Интернета, автокаталогов и т.п. — ее все же недостаточно; и когда фирма-производитель дает лицензию, она автоматически помогает с материалами.

Проектор не роскошь!

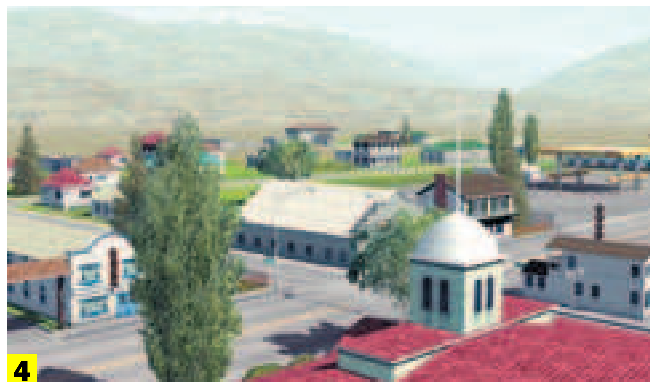
.EXE: В прошлый раз при взгляде из кабины не оставляло чувство, что мы парим где-то высоко над дорогой, было ощущение некоего дисбаланса...

И.Б.: К сожалению, это эффект «рыбьего глаза», широкоугольного объектива. Надо очень сильно опустить камеру, чтобы его убрать, но тогда человек теряет ориентацию при, допустим, столкновении. Вот он подъезжает к препятствию, которое находится на уровне его глаз, а потом выходит из кабины, и препятствие оказывается где-то на уровне бампера... Мы пытаемся нащупать этот баланс: поменяли угол камеры, а также отдали право распоряжаться им пользователю (сами же ограничимся настройками «по умолчанию»). Дело в том, что у человека разное отношение к разным углам зрения: если смотришь в широкоугольный «рыбий глаз», то создается очень сильное ощущение скорости, на периферии бешеное движение, но при этом дома, машины, люди — абсолютно все выглядит игрушечным и угрозы никакой не представляет. Если же мы выставляем настоящий угол зрения, то есть ровно столько, сколько занимает монитор, то все превращается в реальный мир: дома огромные, машины настоящие, вот только ощущения скорости нет. Грузовик едет, словно обычная машина, то есть довольно медленно. При этом едва трогаешь руль — и, кажется, машину бросает в сторону... Это очень тонкий баланс, мы подбираем его под себя, но в этой игре также отдадим его пользователю. Впрочем, есть очень простой метод борьбы с такими артефактами: выводим изображение на метровый экран, оставив те же габариты.


3

.EXE: В таком случае придется комплектовать игру еще и проектором...

И.Б.: Раньше нас во всех играх страшно не удовлетворяло падение машин. Грузовик падает на бок, и мы видим перевернутый мир, но никакого погружения нет. Особенно тогда, когда машина заезжает колесами на склон и не чувствует угрозы, — ведь водитель всего лишь видит перекошенный мир. А реальный человек в этот момент сгибается, изменяет положение. И мы уже в прошлой серии сделали движение тела навстречу наклону. Тогда человек начинает чувствовать угрозу совсем по-другому, водитель начинает бояться до того, как машина переворачивается на холме. Мы же первыми начали качать кабину. Раньше голова к ней была «прибита», но ведь человека качает, причем по довольно хитрым критериям, а глаза держатся на точке обычно в 50 метрах впереди на дороге. И мы стараемся повторять эти движения.


4

1 Интересно, это и есть те самые секвойи?

2 «У грузовиков непрозрачные стекла — placeholder'ы, остальные будут обычными. А вот трафик — легковушки, пикапы и прочее — может остаться с непрозрачными стеклами, так как таковы реалии: поголовное тонирование».

3 Трава сделана по тому же принципу, что и лес в «Ил-2». Так же обворожительна чуть в удалении и так же немного рябит, если подобраться к ней вплотную.

4 Игорь Белаго: «Больше всего мне нравятся маленькие городки, как в вестернах. Весьма своеобразные, и отношения там на наши похожи — сначала настороженные, потом очень дружелюбные».

.EXE: Ночь будет темна (про влажность благоразумно не спрашиваю)?

И.Б.: Без фар ездить будет очень тяжело. И, понятно, ориентироваться тоже.

Матчасть

И.Б.: Все приборы в кабине (каждого грузовика) будут рабочие. От очевидных, типа спидометра и тахометра, до менее вам знакомых — к примеру, измерителя температуры выхлопа.

.EXE: А появятся ли миссии, обучающие мастерству вождения?

И.Б.: Нет. Мы не решились навязывать игрокам вот такие технические описания (показывает толстенный талмуд с изображением тягача на обложке. — **.EXE**), достаточно некоторой выжимки. То же самое с правилами дорожного движения — зачем они вам в полном объеме? Ремонт машин будет производиться в СТО, причем грузовик останется в самом здании; мы же, сидя в офисе, получим диагностический рапорт с огромным количеством позиций. Предполагается, что игрок будем обсуждать этот документ — договариваться, что чинить, а что нет, на какие кнопки нажимать, а какие оставить в покое...

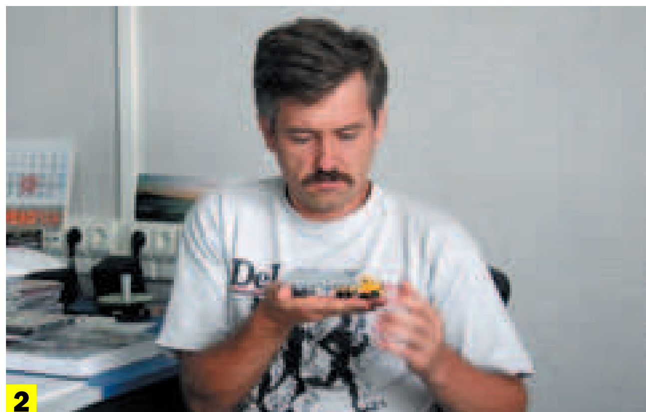
.EXE: При этом в СТО будут заезжать и AI-машины?

И.Б.: Да, совершенно верно.

.EXE: А возможна ли ситуация, что мы и хотели бы починиться, а все места заняты?

И.Б.: Сначала мы собирались это сделать, но потом решили, что это будет ошибкой. Это просто вызовет у игрока глухое раздражение,





1 Команда SoftLab-NSK перед очередным этапом гонки на призы «1С».

2 Василий Бартош — ведущий дальнобойщик Сибирской Калифорнии.

а нужна система «Risk & Rewards» — да, игрока могут наказать, но он должен иметь возможность своими действиями это предотвращать. И потом, в Штатах очень трудно найти загруженные под завязку СТО.

Тропою Цоя

И.Б.: Бар — это всего лишь место встреч.
.EXE: И здесь можно получить задание?
И.Б.: Задание можно получить где угодно. Например, на дороге — когда вас остановит человек.
.EXE: Можно брать попутчиков? Возить калифорнийских хиппи?
И.Б.: Да, можно взять попутчика. Или же к вам могут попроситься на заправке...
.EXE: Максимальная длина дня будет больше, чем во вторых «Дальнобойщиках»?
И.Б.: Учитывая концепцию 20-кратного сжатия дорог, а также то, что в сутках в среднем 24 часа, получается, что наши сутки длятся час с небольшим. Тогда, выезжая из Лос-Анджелеса в Сан-Франциско утром, приедешь в пункт назначения после обеда. В игре будет имитироваться самая короткая летняя ночь, потому что ночью ехать скучно, а день будет длинный. Это будет постоянное 24 июня, хотя за окном будет цвести весна... Однако водителю придется соблюдать такое правило: за рулем не более 10 часов, после чего — обязательный отдых. Иначе говоря, хотите вы этого или нет, от сна не отвертеться. В противном случае, если едешь дольше и тебя поймала полиция, нарываешься на очень серьезные неприятности.
.EXE: Невыспавшихся определяют по красным глазам?
И.Б.: Нет, есть более надежный способ: в каждой машине стоит датчик, в котором расписывается весь маршрут, и при ночевке ставятся соответствующие отметки.
.EXE: То есть водители-янки не ночуют в машине на обочине?
И.Б.: Нет, конечно, только в мотелях. Во-первых, американские хайвеи обочин практически не имеют. Во-вторых, если встал — жди скорого полицейского осмотра: водитель ничего не нарушил, наказывать его не будут, но человек в форме поинтересуется, что происходит. Для отдыха существуют специальные «rest area», где можно остановиться и переночевать. А за пренебрежение отдыхом будут штрафовать.
.EXE: То есть больше часа за рулем лучше не проводить?
И.Б.: Да, нежелательно. Зато таким образом игроки, которые не любят водить ночью, смогут ее избежать. Или же, наоборот, любитель сумеречной езды сможет передвигаться только ночью, а днем спать, заводя свой горлумский будильник и проматывая время... Кстати, будет и имитация засыпания за рулем, клевания носом.
.EXE: Это что-то совсем неожиданное. И как же оно будет выглядеть? Сначала экран захлестнут таинственные сновидения, а затем появится соответствующая надпись?
И.Б.: А вот это пока секрет. Но въехать в другую машину, заснув, можно. И никаких надписей... А вы знаете, что одна из самых серьезных угроз для водителя — это школьный автобус?
.EXE: Почему? Что может быть безобиднее глазеющих из окон пионеров?
И.Б.: А вот не ровен час заденем пешехода или школьный автобус — и все, тюрьма.
.EXE: Как, еще и пешеходы?
И.Б.: Да, но они появятся в городе, на хайвеях нам эта напасть не грозит.
.EXE: Поговорим о пробках?
И.Б.: Пробка — очень тяжелая вещь в симуляторах, к тому же у нас трафик просто бешеный: 80 машин в сфере видимости! И для игры разобраться с ними — огромная трудность, как, впрочем, и для реальной жизни: в том же Лос-Анджелесе пробки образуются за 6 секунд. 80 машин по 20 тысяч полигонов в каждой — суровая нагрузка для любого графического движка, сколь бы культурно он ее ни обрабатывал.

Поэтому мы серьезно боремся с пробками.

Наше авторадио

.EXE: Можно ли будет, как в прошлой серии, менять игровой саундтрек на собственные MP3?
И.Б.: Да! Более того, в «Дальнобойщиках-3» музыка несет совсем другое назначение. Музыка — это радио. Обычное радио в машине, несколько станций на разных частотах, и оттуда, как в настоящем авто, постоянно что-то играет, болтает, сообщает новости, погоду, полезную дорожную информацию — о тех же пробках. Игрок сможет сам выстраивать свои музыкальные программы.
.EXE: То есть радиопрограмма будет составлена из музыки пользователя?
И.Б.: Да, и вашу музыку будут прерывать новости. Но при этом ВСЯ «штатная» музпрограмма может быть заменена. Надеюсь, это правильное решение, ведь это довольно любопытное дело — «конструирование» собственного радио. Помню, в дизайн-документе «наше авторадио» страниц пять занимало...

Убить «Мака»

И.Б.: Модель повреждений знает о машине все. Она знает, где находятся винтовые и сварные соединения, где расположены жесткие части конструкции, где кузов ничем не прикрыт, есть ли за кузовом двигатель или другая жесткая часть. И в результате ударов, в зависимости от силы и направления удара, образуется прогиб. (В это время на экране монитора новенькая модель грузовика — трудно привыкнуть быстро отличать их друг от друга — подвергается жутким мучениям. — **.EXE**.) Пожалуйста — отрыв пошел по сварке, по винтам...
.EXE: Какая крепкая однако машина! Впрочем, что-то в ней явно порушилось — вправо уже не поворачивает. *(Мы рассматриваем машину снаружи: правое крыло явно погнуто, возможно, именно оно и не дает повернуться колесу.)*
И.Б.: На самом деле сейчас только сама система знает, что именно там произошло, — заклинило ли ее металлом, или... но когда мы заедем в техосмотр, то все повреждения будут налицо. В общем, концепция такая: все машины, что нас интересуют (друзья, противники — то есть персоналии), подвержены полноправным повреждениям. А на так называемый трафик модель не распространяется.





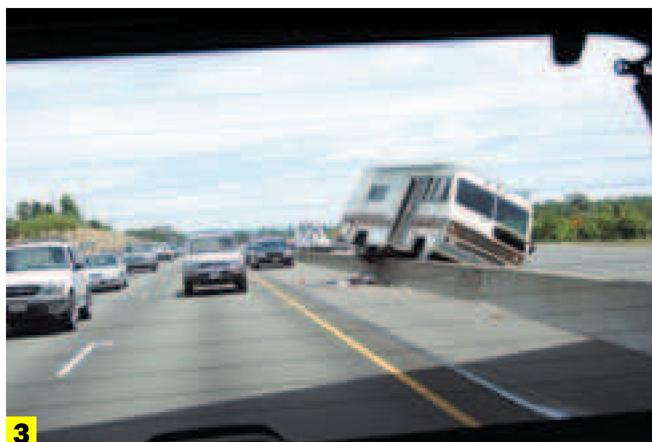
1 Нет, поплавать не дадут. А вот по набережным кататься можно вдоволь. Главное — не заезжать на военную базу, что чуть дальше по ходу, — там этого тоже не любят.

2 Вид с моста над 110-м хайвеем в Лос-Анджелесе. Портрет с доподлинной натуры.

3 «А потом у нас спрашивают: как это они у вас застревают на бортиках? А вот так и застревают!»

Мир победивших «капотников»

И.Б.: Сколько будет машин? Планировалось порядка 20 грузовых моделей и 20 легковых и пикапов. Львиная доля уже реализована.
.EXE: Перечень все еще под грифом «ДСП»?
И.Б.: Да. Просто потому, что пока не на все есть лицензии. Но вот вам список, на который мы ориентировались, это своего рода табель о рангах в Америке — количество проданных машин за... некий недавний год: «Фрейтлайнер», «Навистар», «Мак», «Петербилт», «Кенворд», «Вольво»...
.EXE: Странно, а где привычные «Мерседесы» и «Рено»?
И.Б.: В Америке их нет вообще. Из европейских грузовиков там бегают только «Вольво». Но и это не европейская машина, а своя — собирается в Америке, и собирается совсем иначе, нежели в Старом Свете. Американцы очень преданны своим моделям, и нередко, на наш взгляд, они держатся за привычку, а не за качество. То же отсутствие синхронизаторов на автомобилях — какое это качество? Абсолютное зло. Это неудобно для водителя, требует от него большего труда... Но там говорят так: на грузовике должен ездить профессионал, а не школьник... И, конечно, их необъяснимая привязанность к «капотникам». Американская машина должна быть большой! Спальник попросторнее, выпирающий здоровенный капот. Аэродинамика волнует их в куда меньшей степени, даже удобство и комфорт не так важны.
.EXE: И единственный вклад Европы в мир калифорнийских дальнобойщиков — американский «Вольво» — такой же?
И.Б.: Да, тоже «капотник». Вообще, разница между машинами для игрока очень важна. Настоящие фаны знают все отличия одной модели от другой, их больше всего радует, когда они, допустим, пересаживаются с «Мака» на 379-й «Петербилт», заведомо прогнозируя разницу, и затем ее на самом деле обнаруживают...
Мир автомобильных грузоперевозок — это легендарный социум, там есть свои герои. Тот же «Мак» (о котором мы уже как-то говорили в одном


3

из .EXE-интервью) безумно любят, уже много-много лет. И не потому, что он самый-самый, есть и получше машины, а потому, что это просто любовь и легенда.
.EXE: А кто это сидит рядом с водителем с КПК в руке? Неужто голодный и злой налоговый инспектор?
И.Б.: Нет, это существо безобидное, наш навигатор. Навигатора мы обязательно внедрим в грузовик (так его! — **.EXE**) — будет показывать местонахождение игрока. Ибо, если ездить без него, понимаешь, где находишься, только после того как по самые ребра забрался в город. А навигатор позволяет все знать заранее, к тому же он сам будет прокладывать маршрут. При этом нормальные американские шоферюги спорят с ним все время — считают его маршруты неправильными...

Кто кого уважает

И.Б.: Общество дальнобойщиков довольно своеобразно, внутри него действуют собственные законы и обычаи. Эти ребята ни за что не пойдут к человеку, которого не уважают. А уважение у нас в игре сводится к репутации. В свою очередь, репутация — результат анализа программой действий игрока, и она будет явной, то есть будет выражена цифрой, а еще в игре есть гоночный рейтинг.
Что будет влиять на репутацию? Конечно, поведение игрока. В прошлой серии уже был один параметр такого рода: количество машин игрока во флоте. И это было мерилом победы. Здесь это мерило останется, а значит, будет и экономическая победа, но появятся и еще один-два явных параметра — либо гоночный рейтинг и репутация, либо мы объединим их в одно целое.
Например, нужно было спасти друга, а игрок этого не сделал, — репутация рухнула вниз. Или: игрок ехал по дороге, а Черный Пит, известный задира, и говорит: «А слабо тебе доехать с места до того угла быстрее меня?» Игрок отвечает: «слабо», — и репутация падает еще ниже... Оценка поведения в игре будет присутствовать обязательно.
.EXE: А не будет, как в прошлый раз, жесткой привязки лицензии на найм водителя в зависимотси от гоночных успехов?
И.Б.: Нет. Тогда этот параметр заставлял игрока все время ездить, потому что, если бы он остановился, игре больше ничего было предложить. Сейчас же ему предлагается менеджмент. Мы можем покупать машины, нанимать водителей, сажать их в эти машины, можем покупать водителей сразу с автомобилями. В Штатах соотношение таково: 70% грузовиков принадлежат компании, а 30% — собственные, водительские (но работающие на компанию).
.EXE: А сможем ли мы покупать недвижимость? Очень хочется поселиться в особняке на побережье!
И.Б.: Мы точно сможем купить представительство в регионе — и это некоторая аналогия заключения соглашения с близлежащими базами, своего рода договор о сотрудничестве.
.EXE: Наша репутация — она будет одна на всех? или в каждом городе к нам будут относиться по-своему?
И.Б.: Вопрос пока открыт.
.EXE: А вот этот пример — не спас друга, репутация упала — зависит ли он от того, были ли свидетели?
И.Б.: Думаю, что нет. Это же другая система, не так, как с полицией, тут совесть не обманешь. Она, система, измеряет тебя как человека.
.EXE: То есть репутация — это не то, что думают о нас, а то, кем мы являемся на самом деле?
И.Б.: Да. Принцип прост: в этой жизни ничего не скроешь.
.EXE: Отличный принцип! Игорь, огромное спасибо за радушный прием и впечатляющий экскурс! Мы влюблены в игру и в ваш коллектив. Но на снисхождение все равно не надейтесь!..

Беседу вел Ашот Ахвердян.

Lada Unleashed

...и ведь не скажешь, что никто из российских компьютерных автомобилистов не мечтает о дорожных подвигах на родных просторах да на исконных средствах передвижения. Хотя в голове, да, это почти не укладывается: «на «горбатом» — и по Садовому? Здорово, конечно, но как-то не по-нашему... запредельно как-то... с ветерком извращения...» И что тому виной — поди разберись. То ли многолетняя зависимость (компьютерная, компьютерная) от американских и европейских пейзажей за окнами топовых моделей мирового автопрома, то ли врожденное недоверие к москвичам на, простите, «Москвичах»...



1

Москвичи на «Жигулях»

Но нашлись, нашлись в нашем славном отечестве добрые люди, которые решили побороться с этой нездоровой тенденцией! Побороться и напомнить миру о неизменном наличии в пределах одной шестой собственных проворных и быстрых разумом! И что советско-российский автотранспорт при определенных (пусть и насквозь виртуальных) условиях может конкурировать с признанными грандами! Ох... С нами общается родитель московской студии Geleos, руководитель проекта Lada Racing Club Григорий ГРИГОРЯН.

Game.EXE: Приветствуем вас, Григорий, а также компанию Geleos в вашем лице! По традиции, наверное, начнем с краткой исторической справки?

Григорий ГРИГОРЯН: Доброго времени суток! Конечно, со справки, куда без нее... Компания была основана в 2002 году, хотя многие из нас знают друг друга еще со студенческих времен. До прихода в Geleos большинство сотрудников уже работали в КИ-индустрии, а также рыхлили ниву мультимедийных продуктов. Опыт, в общем, был, а энтузиазмом с фантазией можем даже делиться. Сначала мы попробовали себя в качестве соразработчика в проекте Killer Tank, потом занялись аутсорсингом на Запад. После чего пришло время для самостоятельной игры — ею стали небезызвестные (даже в .EXE-краях) «Страусиные бега», вышедшие в начале 2004-го.

И вот тут-то мы крепко задумались, куда шагать дальше... Вспомнилась идея, которая зрела в наших умах уже очень давно: гонки на отечественных автомобилях по родным просторам. Не кажется ли вам, что многим игрокам обрыдло передвигаться на заоблачных, недостижимых в реальной жизни иномарках и наступило время, когда все ждут чего-то родного, близкого, понятного?

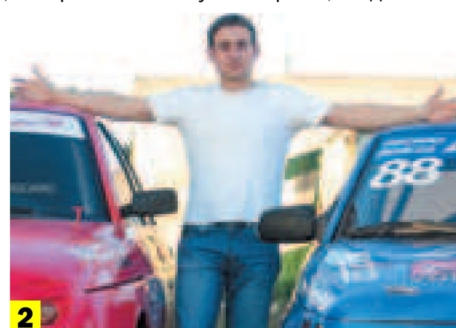
.EXE: Не кажется, но вы все равно продолжайте — это интересно...

Г.Г.: Спасибо. А что у нас есть родного? — «АвтоВАЗ». У которого самая большая линейка. Мы, кстати, уже устали получать упреки о будто бы изначальном «заказе концерна». Это не так. Игру с «Ладами» в главных ролях мы придумали сами. После долгих переговоров нам удалось получить право на использование внешнего вида

1 **Сильно, сильно... Почему раньше это никому не приходило в голову? Настолько, чтобы начать действовать.**

2 **Григорий Григорян. Все в ваших руках!**

3 **Смелый концепт. Питер нам тоже пригодится.**



2



3

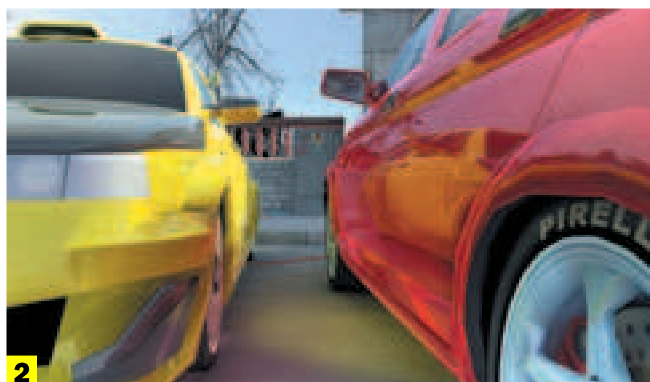
Lada Racing Club

www.ladaracing.ru (under construction)
жанр: Гоночный симулятор
платформа: PC
дата релиза: 2005 г.
разработчик: Geleos (www.orunner.com)
издатель: Не объявлен

этих автомобилей, логотипа «АвтоВАЗА», чертежей и т.д. Собственно договор с компанией мы подписали за два дня до КРИ-2004...
.EXE: Игры с нашими авто и (эпизодически) в наших интерьерах уже были, но здесь, насколько мы понимаем, будет только отечественный автопром. Что (если не считать «Дальнобойщиков» с их КАМАЗами) впервые. Ура. К каким творениям легендарного производителя мы прикоснемся в Lada RC?



Г.Г.: Мы не решились выбрасывать какие-то модели из игры. Иногда на форуме проскальзывают вопросы вроде «кому нужна полная линейка ВАЗа?». Но в результате длительных дискуссий выясняется, что большинству как раз она вся и нужна. Владельцы «копеек» (или воздыхатели по ним) вряд ли обрадовались бы, если бы именно их машина, будучи полной древностью, оказалась бы выброшенной за борт игры. Поэтому у нас будет все: от «копейки» до Lada Revolution.
.EXE: И это очень правильный, даже чуткий ход, Григорий! Люди вас поймут и примут с распростертыми. В этой связи интересно, как проходила борьба с «АвтоВАЗом» за идею игры? Ведь вряд ли они сразу поняли-оценили, не так ли?
Г.Г.: Поначалу, вы правы, было тяжело. «АвтоВАЗ» — огромная компания, которая очень трепетно относится к своему имени (о да! — **.EXE**). Ничто не должно нарушить плоды их рекламных стараний, ничто не может бросить тень на их продукцию... На объяснения и улаживание формальностей ушло несколько месяцев. Но в целом все вышло более чем удачно. Главное — есть результат. Что касается официальных бумаг, то и они тоже были. Был договор на передачу прав. Как я уже говорил, все это происходило накануне Конференции разработчиков игр, поэтому на полном ходу проект покатился только после КРИ-выставки.
.EXE: Тогда уже не страшно говорить о конкретных вещах. К примеру, о возможных видах соревнований. Будет ли в Lada Racing Club «экономическая модель», режим карьеры? По каким параметрам будет развиваться прогресс гонщика?
Г.Г.: Карьера гонщика — в первую очередь. На старте игры вы будете располагать простеньким авто — обыкновенной «копейкой», без тени тюнинга. (Посмотрев на скриншоты обыкновенной «копейки», сразу захотелось стать простым, нетюнингованным гонщиком! К чему бы это? — **.EXE**). Участвуя в соревнованиях и получая призовые, у вас появится возможность апгрейда машины — к примеру, поставите более мощный двигатель. Ну а заработав приличное количество целковых, можно и вовсе приобрести новое авто. В конце концов у прилежного вас получится покататься на всех вазовских машинах. Или хотя бы на тех, что вам приглянутся.





1 **В тихих московских двориках таятся конюшни знатных уличных гонщиков.**

2 **Что это? Съезд энтузиастов?**

3 **Более чем достойная линейка! Господин Григорян, это действительно не фотографии?**

Нормально, Григорий!

.EXE: Григорий, можно почти интимный вопрос: вы с ГАИ дружите? Можно ли будет посоревноваться в спортивных навыках с придорожными милицанерами, то бишь выступить в роли эдакого участника некогда культового шоу «Перехват»?
Г.Г.: Полагаю, любители гонок не простили бы нам отсутствие такой feature. Конечно, ГАИ будет. Вы сыграете как на стороне дорожной милиции, так и за обычного ПДД-нарушителя. Учитывая то, что в игре, кроме традиционных соревнований, будут и ночные гонки, уверен, попробовать себя в обеих ролях захочется многим.
.EXE: Трассы, локации, environment и тому подобный ambient... Судя по немногочисленным скриншотам, внешний лоск для Lada RC — дело не последнее. Какими предстанут дороги Третьеримска и иных мест гоночной активности?
Г.Г.: Да, графика один из важнейших моментов. Машины, кстати, уже можно увидеть в Интернете. Некоторые заявляют, что в игре все равно будет хуже. Так вот, это неправда. Что же касается трасс и Москвы, произнесу, наверное, не очень скромное, но нравящееся нам слово: фотореалистичность. Несколько команд фотографов скрупулезно фиксируют дома Москвы (фотографируется каждый дом) и ее улицы. После чего моделлеры с той же фотографической аккуратностью воссоздают город в целом.

.EXE: Секундочку! Вы сказали «каждый дом»?
Г.Г.: Да. На всю Москву мы пока не претендуем, всего лишь на 54 км дорог и сотни домов. Если же игра будет успешной, очевидно, воспоследуют новые части, в которых появятся новые районы. И не только Москвы. Таковы планы.
.EXE: Какими они будут, ваши «Жигули»? Сумеет ли игрок почувствовать разницу в управлении различными вариациями одной модели? Каковы будут динамические свойства автомобилей?
Г.Г.: Машины, я надеюсь, будут представлять собой ровно то, чем они являются в жизни. Задний привод должен работать как задний, передний — как передний, а изменение передаточного числа или замена распредвала приведут именно к тем трансформациям, которые происходят в действительности. Нельзя сказать с полной уверенностью, что это будет стопроцентный симулятор. Мы не собираемся смешивать жанры, но каждый найдет для себя то, что захочет...
.EXE: Из той информации об игре, что нам доступна, прослеживается желание (вполне объяснимое) походить на Need For Speed — скажем, Underground (не говоря уже про Unleashed). Итак, вы собираетесь сделать ставку на азарт с примесью реализма или азартный реализм?
Г.Г.: Вы хотите сказать, что вам показалось, что мы позиционируем игру как «убийцу» NFS? Это не так. Мы мечтаем сделать качественную игру, которая будет сочетать в себе гонки на отечественных автомобилях по знакомым до боли местам и серьезный тюнинг. Всего лишь. Тюнинг и улочки, на которых знаешь каждую выбоину... Думается, что при таком подходе наша аудитория будет очень широкой (согласны?), поэтому проект волей-неволей должен быть разноплановым. А значит, не избежать ни симуляторного режима, ни аркадных гонок.

Под капотом

.EXE: Логично. Но, с другой стороны, этот дуализм сгубил столько гоночных игр... Ладно, обратимся к другой стороне явления — к настройкам. Достаточно ли их намечается? Что насчет вдумчивой возни с телеметрией и подкручивания передаточных чисел? Сможем ли мы, в случае чего, обвешать болид пластиковыми мускулами, врезать два люка и увить крышу кустарником антенн?
Г.Г.: Все что угодно! Некоторым образом Lada Racing Club будет представлять собой справочник по тюнингу. Мы заключили соглашения со многими московскими автомобильными компаниями (Pro Sport, Lit Company, Rider, SVR, ClutchNet...) на предмет того, чтобы использовать в игре внешний вид и технические параметры их продукции. Поэтому игрок будет волен ставить на машину все то, что приходит в голову его коллегам автолюбителям в реальной жизни.
.EXE: Бьются ли ваши «Лады»? Что будет чувствовать (и как выглядеть) автомобиль игрока, случись тому затеять, скажем, деструктивное дерби?
Г.Г.: Да, машину можно будет разбить. И повреждения, понятно, будут влиять на поведение автомобиля на дороге. Если же ты хочешь, чтобы машина не подвела тебя в самый ответственный момент, будь любезен ухаживать за ней, аккуратно ездить, и тогда никаких неприятностей не будет.
.EXE: Поведайте о каких-нибудь special features. О том, что здесь и сейчас подогреет интерес к игре.
Г.Г.: Гм... Вот некоторые возможности движка, над которым мы трудились два года: HDRI-технология (High Dynamic Range Image). Призвана поднять реалистичность изображения на новый уровень. Речь об эффекте адаптации глаза к изменению освещенности. К примеру, когда мы подъезжаем в солнечный день к темному туннелю, то поначалу почти ничего в нем не видим; но постепенно глаз адаптируется и «высветляет» пространство. Но залитую светом дорогу на выходе из туннеля мы будем воспринимать не так хорошо — слишком ярко.
Global Illumination — технология реалистичного освещения, основанная на соблюдении законов физики света. Она учитывает рассеивание, преломление и переотражение света. В результате освещенные объекты выглядят как на фотографии, что позволяет еще больше почувствовать атмосферу рейсинга по московским улицам.
Кроме того, будут реализованы такие эффекты, как реалистичное освещение методом глобального освещения в лайтмэпах, объемные источники света, сглаженные тени (на автомобилях и от них), эффект «сияния и ореола», эффект «глубины резкости», бамп-мэппинг, эффекты частиц...
.EXE: Достаточно! Стоп! Григорий, извините, у нас бумага заканчивается. Последний вопрос, и вы его знаете...
Г.Г.: Когда релиз? Планируем отчитаться о проделанной работе в 2005 году. А вообще, хочется потратить на проект столько времени, сколько нужно для создания действительно качественной и интересной игры.
.EXE: Короче говоря, when it's done. А нам хочется верить, что у вас все получится. Удачи!

Беседу вел
Вурмонд Хсиутт-Мухин.





1 **Вот он какой, «Гелеос» Московский.**

2 **Встретимся на «Воробьях».**

Голоса



маша ариманова



О мышь!

Когда я играю со своей мышкой, кто знает, не считает ли она меня игрушкой больше, чем я ее?

(Мишель де Монтень.)

Два дня назад я приняла ответственное решение. «Так больше продолжаться не может! — громко сказала я себе. — Надо что-то менять. Или я, или она.» После чего решительным движением отодвинула от себя манипулятор типа «мышь» (белый с голубым, две клавиши, колесико, загадочно светящиеся вставки по бокам).

Сначала я почувствовала себя так, как будто мне отрезали обе руки. Зазывно мерцали «Окошки». Застыл в углу экрана забытый курсор. Клавиатура ухмылялась мне, словно человеческий череп. Ряды клавиш напоминали минное поле.

Первые эксперименты венчались катастрофами. Черная магия Ctrl+A, Ctrl+Z, Ctrl+X, Ctrl+C, Ctrl+V, Win+D, Win+W, Win+E, Win+R, Win+F, Win+D, Win+M, Alt+F4, Ctrl+F4... Ой! Со свистом возносились и с дребезгом рушились каскады окон, уходили программы жизнеобеспечения и прерывалась связь с внешним миром, на мониторе царил хаос, хаос, хаос. Я ощущала себя уснувшей в армагеддоне.

Потом было время вдумчивого изучения сводных таблиц (Ctrl+Shift+I) и умственных терзаний над фразой «alt, нажатый сам по себе, переводит курсор в горизонтальное меню». А после начались и вовсе загадочные вещи. Окна захлопывались реже, а открывались чаще. При нажатии Ctrl+Shift+K из моей клавиатуры выросли тонкие механические ручки, которыми эта столь мирная до поры панелька попыталась задушить владелицу. Наконец, после неосмотрительно набранной комбинации Ctrl+Alt+Shift+Q клавиатура трансформировала себя под неизвестный мне, основанный на иероглифах алфавит, а в середине ее обнаружилось углубление для тощей трехпалой ручонки. На данном этапе я приняла решение вернуться к мыши как можно быстрее. На это мне понадобились три с половиной секунды.

> *Именительный – Мышь,*
> *Родительный – Мыши,*
> *Дательный – Мыши,*
> *Винительный – Мышь,*
> *Звательный – О Мышь!*
> *(Льюис Кэрролл.)*

В 1951 году сотруднику NASA Дугласу Энгельбарту (Douglas Engelbart) пришла в голову замечательная идея. Во время Второй мировой войны (которой, как известно, мы обязаны всеми нашими вычислительными технологиями) Энгельбарт прозябал на Филиппинах и много работал с радарами. Масштаб и некоторые другие настройки дисплея радара можно контролировать вручную. Так почему бы не применить этот метод к дисплеям вычислительных машин? Энгельбарт, правда, поначалу решил, что лучше всего для такого рода операций приспособлена не рука, а иная часть человеческого тела. Конкретнее — колено.

Вы слышали когда-нибудь о Загадке термоса?..

С 1951-го по 1961-й Энгельбарта почему-то все считали сумасшедшим. Он ушел из аэрокосмического ведомства и некоторое время преподавал в Беркли. Позднее Энгельбарт, одержимый странными и неясными видениями, прибился к научно-исследовательскому институту в Стэнфорде. В 1963 году он представил на суд изумленных коллег коричневую деревянную коробку. На днище коробки имелись два металлических колесика (под прямым углом друг к другу). На крышке — большая красная кнопка, которая так и просилась на стол к президенту Кеннеди (дело происходило в августе).

Еще Энгельбарт изобрел джойстик, трэкбол, гипертекст, многооконный интерфейс, телеконференции, электронную почту и Интернет, но нас интересует лишь это, его самое первое и самое главное изобретение, запатентованное под номером



▶ Вот так выглядела первая мышь Энгельбарта, блаженно валяясь на спинке. Кабель, конечно же, должен быть с другой стороны, да и колесики не шарик. Хотя в целом вполне домашнее создание.



▶ Просто мышка, самый хорошенький зверек на этой планете (эта скоро полетит к Марсу!). Долой кошек.



▶ Компания MonsterGecko (www.monstergecko.com) придала мирной мышке вид пистолета на подставке. Ее главный аргумент? «В FPS надо стрелять, а не пищать!» Монстры. Гекконы.



▶ Типичные Неправильные Мыши. Как их узнать? Они дают неправильный клик. В охоте на пиксели должен быть физический момент вращения шарика.

3541541. Из устройства торчал толстый смешной кабель. Не назвать изобретение «мышью» было невозможно.

В 1968 году на конференции в Сан-Франциско Энгельбарт продемонстрировал хвостатое детище народу. Коробочка была подсоединена к компьютерной «стенке», располагавшейся в сорока километрах от места демонстрации. Официально штуковина называлась «указатель дисплейный, в системе координат X–Y работающий». К слову, наш славный ученый оперировал своим указателем в полноценной среде Windows, запатентовать которую ему, правда, не удалось. Тогда не выдавали патентов на программное обеспечение. Если бы мне рассказали, что к той пресловутой «стенке» было подсоединено устройство для чтения оптических дисков, многоканальная звуковая система с возможностью трехмерного позиционирования звука, голографический проектор и небольшой искривитель пространства, я бы не особенно удивилась. Вы считаете доктора Эммета Брауна из трилогии «Назад в будущее» вымышленным персонажем?

> Энгельбарт, правда, решил, что лучше всего приспособлена для такого рода операций не рука, а иная часть человеческого тела. Конкретнее — колено...

Таким успехом мыши не пользовались даже в качестве подопытных лабораторных животных (в этой сфере их всегда теснили черные норвежские крысы)! Один западный журналист так объяснял феномен популярности мыши: «Гомо сапиенс научился швырять камни задолго до того, как начал стучать по клавиатуре, поэтому плавное круговое движение у него получается более естественно».

Добавить, пожалуй, нечего.

На правах постскриптума: Дуглас Энгельбарт здравствует до сих пор. Он заправляет исследовательской группой «Бутстрэп» в Калифорнии. Крышу над головой «Шнуркам» любезно предоставляет компания Logitech, крупнейший в мире производитель компьютерных мышек.

На правах второго постскриптума: в одном из последних интервью Энгельбарт упомянул, что мышь — всего лишь случайный осколок большого проекта, направленного на «аугментацию человеческого интеллекта». Гм...

Как я люблю тебя ласкать,
когда ко мне
Своею гладкой привалясь
щекою,
Мышь, электрический
зверек мой, в тишине
Скользишь ты под моей рукою.
(Шарль Бодлер.)

Управление мышью в квестах возникло с изобретением виртуальной машины SCI (Sierra Creative Interpreter, помните?). Первой игрой, использовавшей SCI, был (сдержите возражения!) Space Quest 3, вышедший в 1989 году. Следовательно, именно в The Pirates of Pestulon по щелчку левой клавиши (к этому времени кнопок на мыши стало две, а провод к ней подключался с другой стороны) перед нами

впервые распахнулось не скучное окно (или что там открывали мышкой?), а драматическое пространство. В том же восемьдесят девятом мышь фигурировала в таких классических играх, как Leisure Suit Larry 2, Police Quest 2 и Hero's Quest (позднее прославившийся как Quest for Glory). На скриншотах этих адвенчур очень приятно созерцать триумфально застывший курсор, привод которого — не четыре курсорные клавиши, а экзотический манипулятор.

Запутанная история вышла с King's Quest 4. Дело в том, что в конце 88-го Sierra выпустила еще и AGI-версию игры, мышь не использовавшую. До сих пор дискутируют, может ли SCI-вариант KQ4 оспаривать у SQ3 право мышиного первородства. Очень быстрый тогда шел счет, да еще и «Амига» некстати затесалась в разборки...

Вдумайтесь: что есть мышь в современном квесте? Может быть, это телеграф? Сотни тысяч строчек монологов и диалогов, талантливых и бездарных, смешных и печальных, прочитанных и пропущенных, проходят через ее левую клавишу.

И миллионы действий. Каких — страшно себе даже представить. С переходом на контекстно-зависимое управление мышь из удобного придатка, средства координации глаголов и объектов на экране превратилась в коммуникационное устройство. В переводчика наших мыслей. Мы нажимаем левую клавишу, когда хотим кого-то ударить, куда-то заглянуть, что-то позаимствовать... Вы слышали когда-нибудь о Загадке термоса? Суть такова: термос способен сохранить жидкость теплой в холодный день, или холодной — в теплый. Но вот в чем вопрос... ОТКУДА ТЕРМОС ЗНАЕТ, КАКОЙ ДЕНЬ СНАРУЖИ? ОТКУДА МЫШЬ ЗНАЕТ, О ЧЕМ МЫ ДУМАЕМ В МОМЕНТ НАЖАТИЯ НА ЛЕВУЮ КЛАВИШУ? Было ли когда-нибудь такое, что мы нажимали ее, думая об одном, а на экране происходило что-нибудь другое? Нет! Контекстно-зависимое управление — всегда правильное. Кликнем на злодее — ударим его. Кликнем на друге — поговорим. Кликнем на карнизе — вскарабкаемся. Мышь никогда не ошибается. Устройство читает наши мысли? Устройство способно их интерпретировать? Что вы там говорили об аугментациях интеллекта, доктор Энгельбарт? Клавиатура — создание тупое, безмозглое. Невозможно контекстно-зависимое управление с клавиатуры. Она не соединена с нами телепатически, она подчиняется только электрическим уколам «горячих клавиш». Клавиатура — друг человека. Мышь — благородное, загадочное создание, существующее само по себе.

Между прочим, я не верю во все эти новомодные мыши с купированными хвостами (давшими устройству имя!) и выкорчеванными шариками. По моему глубокому убеждению, в брюхе мыши просто обязано быть нечто успокаивающе шуршащее. Пиксель-хантинг с лазерным прицелом — браконьерство. Шарик всегда можно извлечь из мыши. Он похож на драгоценность, на артефакт из кости неизвестного животного. Во время особо тяжких квестовых затыков на мышином шарике можно гадать, как на магическом кристалле. А что делать с микросхемкой и светодиодом?

Обратная связь в мышках меня глубоко и искренне пугает. Загадочное устройство произвольно дает понять, что недовольно вами. Оно трясется, шипит и даже, кажется, ощетинивается.

То слабее, то сильнее
злой неистовствует клик,
Ярый клик,
Буйный клик, клик, клик, клик,
Клик, клик, клик,
Исступленный,
распаленный мышки клик!
(Эдгар Аллан По.)

олег хажинский



Игры, которых нет

Броди Кондон, художник-концептуалист, компьютерный хулиган и профессиональный бездельник, манипулирует компьютерными играми с легкостью циркового жонглера. В его руках привычные Half-Life и Unreal перестают быть просто игрушками. Они обретают новую жизнь, в которой нам — игрокам — отводятся весьма странные роли. Его «интервенции» вызывают у окружающих целую гамму эмоций — от восхищения до праведного гнева, но вряд ли способны оставить равнодушным. Прервите на секунду процесс пережевывания — сегодня мы будем взрывать этот мир термоядерной порцией... поддельных скриншотов. Да, это новый конкурс — участвуют все!

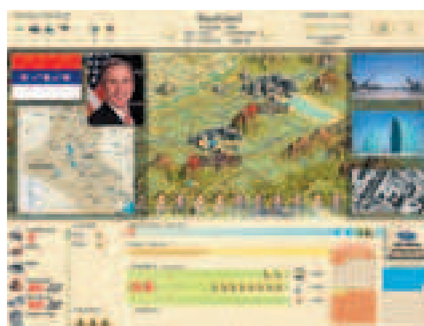
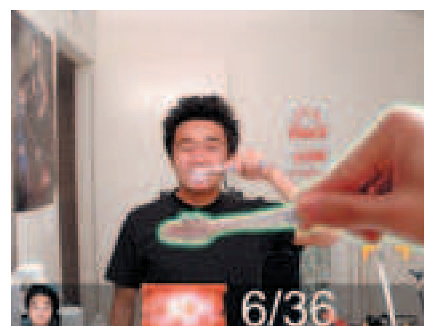
Для того чтобы оценить масштабы разрушительной деятельности профессионального скульптора из LA, последней работой которого стал состоящий из 650 полигонов полистирольный Джон Кармак в масштабе 1:1, достаточно посетить сайт www.tmpspace.com. Вот лишь несколько примеров. В Anarchy Online персонажи Кондона обращались лицом к экрану и бесконечно долго молились (/worship), пока все прочие обитатели были заняты уничтожением монстров. В Tribes 2 он и его соратники воровали десантные корабли и увозили игроков прочь за пределы игровой зоны, принуждая их покончить Интернет-жизнь самоубийством.

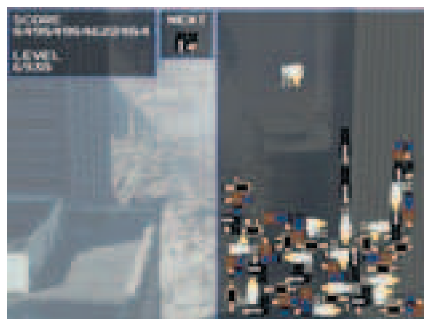
В 2001-м он сделал Adam Killer — компьютерную игру, в которой художник бродил в бесконечном пространстве белого света и потрошил в клочья клонированных персонажей по имени Адам, неподвижных и беззащитных, из различных видов оружия. В Chinatown игрока, напротив, лишали возможности каким бы то ни было образом влиять на происходящее, превращая игру в терапевтический сеанс вроде гасвансентовского «Джерри».

В 2002-м он вместе с сельской учительницей Анной-Мари Шлейнер (Anne-Marie Schliener) едва не был растерзан сообществом поклонников Counter-Strike за изощренное издевательство над игроками под названием Velvet Strike. Все началось с невинных антивоенных граффити, призывающих террористов и спецназовцев сложить оружие (на одной из таких картинок, например, представители вечно враждующих кланов весьма убедительно целовались), а закончилось широкомасштабной акцией саботажа (более подробно об этом читайте в .EXE #11'2002). В проекте Van Gogh's Cafe Броди и его студенты воссоздали картину Ван Гога «Ночное кафе» (1888) средствами Unreal Tournament 2003.

Идея конкурса «поддельных скриншотов» также принадлежит этому страшному человеку. Несколько десятков присланных работ, среди которых есть истинные шедевры, а есть и, прямо скажем, недостойные внимания поделки, представлены на сайте www.tmpspace.com/fakescreen/screenshots.php и уже выставлялись на кинофестивале Far Edge в Сан-Франциско и в Музее современного искусства в Нью-Йорке.

С подачи вездесущего Интернет-ББ ваш «поддельный скриншот» также может оказаться в Музее им. Пушкинга — мы договорились с Броди о проведении специального конкурса среди читателей Game.EXE (подробнее об условиях конкурса читайте где-то рядом!). Разумеется, я чуть было все не испортил, в первом же послании обозвав Кондона Кондомом. Но Броди оказался отходчивым парнем и через несколько месяцев молчания принялся отвечать на письма...





▶Броди Кондон: «Это моя любимая фотография. В те дни я чувствовал себя по-настоящему дерьмово».

▶Стратегическая игра «Атака на Багдад». Aron Yu.
▶Шутер от первого лица «Почисть зубы». Son Vo.

▶Клон тетриса 9-11 stacker. Mike Caloud.
▶Ролевая игра «Рождение». Alex Hawkins.

Game.EXE: «Быть Броди Кондоном». О чем этот фильм?

Броди КОНДОН: Я ископаемое тридцати лет от роду. Родился в Мехико, где мои родители работали на золотых приисках, и здорово поколесил по Штатам, когда был ребенком. Временно обитаю в Амстердаме, постоянно — в Лос-Анджелесе. Все это не так... гламурно, как может показаться: я живу и работаю на весьма скромном бюджете, который формируется за счет службы ассистентом преподавателя, небольших художественных заказов, лекций в университетах и периодических грантов. Я стараюсь избежать работы любой ценой — просыпаюсь каждое утро, не имея ни малейшего представления о том, что буду делать дальше, поэтому чаще всего просто сажусь напротив машины и делаю то, что мне сейчас наиболее интересно.

.EXE: В ваших работах ощущается... гм... несомненное влияние компьютерных игр. Мы кое-что знаем о вас как о художнике Броди, но ничего не знаем о Броди-игроке. Такой вообще существует?

Б.К.: Прошу прощения, но я вряд ли достоин чести называться игроком. Даже с учетом того, что понятие «игрок» здорово изменилось за последние пять лет, в течение которых игровая и фэнтези-культура стали частью мейнстрима, я все еще не уверен, что мое развитие как личности происходит в результате маниакального поглощения потока интерактивных развлечений, льющихся со всевозможных экранов.

Тем не менее я рос вместе с играми, я родился в год создания первой Space War. Я помню первые версии Pong и первые консоли. Однако по-настоящему интенсивными мои отношения с КИ стали в тот день, когда мать разбила молотком мой Atari 2600. Пластиковые куски Atari и картриджа Yar's Revenge разлетались по гостиной, пока она кричала «Мой ребенок меня не любит!». Не судите ее строго, на дворе стояла середина восьмидесятых, и вокруг было много дешевого кокаина.

Пару лет спустя я сидел в туалете с оставленным по наследству компьютером TI-99, который был подключен к старому телевизору. Я делал текстовую игру по мотивам B-киношки Gymkata, которую показывали по USA Network. В этом фильме олимпийский чемпион по гимнастике был завербован ЦРУ и отправлен в некую арабскую коммунистическую страну, чтобы помочь США обнаружить новую ядерную базу. Гимнаст успешно высадился и в течение всего фильма дюжинами убивал людей в тюрбанах, ниндзя, викингов, зомби; спас свою девушку от неминуемой гибели, вытащив ее прямо из тренировочного лагеря террористов, и т.п., и все это с помощью эффектных гимнастических па на предусмотрительно установленных предметах, похожих на брусья, кольца и турники.

Игра не имела совершенно никакого смысла. Все начиналось с вводного рассказа о сюжете Gymkata, затем вам предлагали выбрать направление движения (север, юг и т.п.), независимо от вашего выбора главного героя ожидала жестокая и мучительная смерть. Игра тут же заканчивалась. Мне было 13, и это было лучшее, что мне удалось сделать за всю жизнь.

.EXE: У вас необычные отношения с играми. Вы ненавидите их?

Б.К.: Игры — могучая сила, которая может быть использована и темной, и светлой сторонами. Игры с их миллионными тиражами могут быть,

например, инструментом пропаганды. Что вы, русские, думаете о таких веселых игрушках конца холодной войны, как Red Alert, или о современной Freedom Fighters? Когда я рос, подобные игры вместе с фильмами вроде Red October, Red Dawn, Rocky IV «учили» меня вашей культуре. Мы не получали никакой другой информации о вашей стране.

Поэтому я просто обожаю взламывать игры и использовать их же собственные инструменты редактирования против них самих в качестве смиренного воздаяния богам хаоса. В то же время я уважаю девелоперов и прекрасно представляю всю сложность этого труда.

.EXE: Как к вашим околоигровым экспериментам относятся сами игроки? Ваши так называемые «интервенции» (Worship, Gunship Ready, Velvet Strike) люди, далекие от концептуального искусства, вполне заслуженно могут назвать бытовым хамством.

Б.К.: Что касается Worship, не думаю, что кто-нибудь из онлайн-игроков это заметил, у них есть работа — убивать монстров, они не особенно смотрят по сторонам. Интервенция Gunship Ready, напротив, получила немедленную реакцию в силу того факта, что похищение транспортного корабля с бойцами на борту дает полный контроль над картинкой в мониторе. Не скрою, это было приятно — путешествовать вместе с украденными игроками над удивительной красоты фрактальными ландшафтами Tribes 2, слушая их нытье и попытки проголосовать за перезагрузку сервера. Мы отвозили их так далеко от базы, что игрокам оставалось только покончить жизнь самоубийством (CTRL-K) или бесконечно долго бежать обратно.

Я помню одного парня по кличке Quandary1, который вел себя очень трогательно: не понимал, что с ним происходит и что нужно сделать, очень долго переговаривался со своими друзьями, которые объясняли ему, как покончить жизнь самоубийством. Было страшно и весело одновременно — видеть, как он наконец-то вынес себе мозги выстрелом из пистолета и написал «СПАСИБО» большими буквами, из того странного игроцкого чистилища, в которое мы все попадаем перед следующим респауном.

С Velvet Strike было по-другому — игрокам в Counter-Strike было насрать, что мы делаем, пока материалы о наших акциях не стали появляться в Wired News и других журналах. После этого я стал получать тысячи писем с оскорблениями и угрозами физической расправы, и ситуация стала принимать серьезный оборот. Позитивным результатом всего этого стал диалог, который родился в сообществе пользователей на многочисленных форумах и в блогах об играх как объекте искусства, о возможностях игр вне формы эскапистского развлечения.

.EXE: Другими словами, среди игроков у вас поклонников немного. Вы можете описать вашу аудиторию?

Б.К.: Это странный коктейль из представителей игрового сообщества, независимых разработчиков игр, художественных критиков, журналистов, научных работников. Я показываю свои творения в художественных галереях и музеях и в то же время выступаю с докладами на Конференции разработчиков компьютерных игр (Game Developers Conference), меня приглашают на академические конференции, посвященные вопросам электронных развлечений, насилия в играх, войны, мира...

.EXE: С годами ваши произведения, вероятно, будут куда проще находить общий язык с аудиторией. В нашей стране уже есть поколение тридцатилетних, которое выросло на игре DOOM...

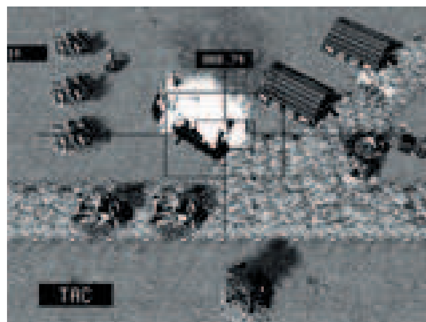
Б.К.: Мне чрезвычайно интересно наблюдать, как элементы игр и игровой культуры становятся значительной частью мейнстрима, входят в повседневную жизнь. Игровые коды и игровая эстетика встроены теперь в наше сознание на структурном уровне, и мне ужасно любопытно, как эти коды меняют наше восприятие самих себя, других людей и пространства вокруг нас. Собственно, конкурс «несуществующих скриншотов» именно об этом.

.EXE: Как вам пришла в голову эта идея?

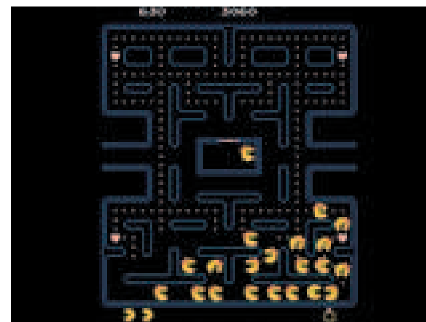
Б.К.: Уверен, ваши читатели в курсе: имитация скриншотов — вполне привычное в игровом сообществе развлечение, нечто вроде «цифрового народного промысла». Большинство таких картинок построены на кадрах из реальных игр и не идут дальше шутки. Все началось с поддельного скриншота, который я нашел в Интернете пару лет назад. Эта картинка была сделана ребенком, которому, скорее всего, не было и восемнадцати: он бродил по своему дому с ружьем в руках — на фотографию был наложен интерфейс 3D-шутера. Этот синтез игры и реаль-



Приемный покой госпиталя г. Тампа, заполненный аптечками из Unreal 2003. Brody Condon.



Интерфейс системы управления ракетами FLIR на фоне ландшафтов WarCraft III. Jeff Cole.



Pacman, ухаживающий за группой мисс Pacman. Monica Soria.

ности произвел на меня очень сильное впечатление. Я понял, что этому парню даже придумывать ничего не пришлось, он воспринимает реальность через КИ-призму на интуитивном, естественном уровне.

Я тоже попробовал соорудить несколько имитаций, построив их на серии фотографий, сделанных в приемном покое госпиталя. Прямолинейные лабиринты коридоров были стопроцентной отсылкой к FPS первой волны, а вокруг меня слонялись люди, одетые, как зомби. Поэтому я сделал в «Фотошопе» аптечки и ракетницы, чтобы посетители больницы смогли их использовать. Затем в коллекцию были добавлены работы моих друзей и студентов. Сам конкурс — фантастическая возможность заглянуть игрокам в голову, понять, как самые яркие, культовые, популярные игры подспудно влияют на умы нашего поколения.

.EXE: Вы довольны результатами? Есть победители?

Б.К.: Победителей нет, конкурс с открытой датой, он все еще продолжается. Моей любимой работой пока является «9-11 Stacker: a Tetris Clone» Майка Калуды (Mike Caloud), одного из моих студентов, который сделал «9-11 Survivor», мод Unreal 2003 о людях, которые прыгают из Башен. Это скриншот из клона тетриса, в котором вы должны складывать людей, падающих из небоскребов. Публикация подобной работы в США требует определенной смелости, но это нужно делать. К сожалению, большинство в этой стране не понимает специфического черного юмора игроков, потерявших чувствительность за годы кровавого пикселизированного безумия, поэтому мне придется мириться с еще одной волной писем с оскорблениями и угрозами...



внимание, конкурс!

Игры, которых нет

ПРИДУМАЙ ИГРУ, СОТВОРИ СКРИНШОТ И ЗАРАБОТАЙ $500 НА КАРМАННЫЕ РАСХОДЫ!

Как стать легендой. Методическое пособие

1. Придумайте компьютерную игру, которой не существует в природе.
2. Используя любые подручные средства («Фотошоп», холст-масло, 3D Studio Max, чернильный карандаш, пластилин и т.п.), «нарисуйте» скриншот из этой игры.
3. Кратко опишите свою игру.
4. Пришлите картинку (картинки — им предпочтение!) и текст на адрес screenshot@game-exe.ru с пометкой «Игры, которых нет».
5. У вас есть три попытки. Это может быть серия скриншотов, раскрывающих происходящее в одной игре, или три отдельные картинки из совершенно разных НЕСУЩЕСТВУЮЩИХ игр.

Карликовый FAQ

➜ Моя не понимает, шо такое «несуществующий (поддельный, имитация) скриншот»!
И это после всего, что случилось между нами? Загляните на страницу www.tmpspace.com/fakescreen/screenshots.php. Только имейте в виду, что, во-первых, не все из этих картинок являются хорошим примером для подражания. Во-вторых, копировать чужие идеи — не лучший способ победить в конкурсе. Если все предельно упростить, «несуществующий скриншот» можно сделать тремя (не самыми эффективными и правильными — понимаете, нет?) способами:
1. Взять кадр из существующей игры и модифицировать его.
2. Взять фотографию и наложить на нее игровой интерфейс.
3. Взять картину и...
А можно просто придумать и сотворить несуществующую игру (хотя бы в одном скриншоте) своими силами, только своими. И этот вариант нравится нам больше всего.

➜ То есть я могу просто взять эффектный кадр из Counter-Strike, прилепить туда вырезанную фотографию младшего брата и забрать главный приз?
Возможно, но маловероятно. Жюри будет отдавать предпочтение оригинальным работам, в которых все-все — от начала до конца — будет придумано и сконструировано участником самостоятельно.

➜ А можно я просто пришлю вам дизайн-документ моей гениальной стратегии от первого лица про гигантских нанороботов-зомби на пятистах страницах?
Нет! Чувак, это конкурс «несуществующих скриншотов», поэтому тебе придется прислать картинку, а текст надо сократить до одной странички, иначе никто его читать не станет.

➜ Мой поддельный скриншот говорит сам за себя. Можно я не буду описывать свою игру?
Краткое описание — это возможность выразить себя для тех, кто владеет словом лучше, чем 3DS Max. В любом случае, напишите о своей игре хотя бы несколько абзацев, мы уверены — это совсем не сложно.

➜ Я рисую как курица лапой, можно я не буду участвовать в конкурсе?
Нельзя! Главное — идея. Трэш для нас — важнейшее из искусств. Удивите нас. Заставьте нас восхищаться вашим остроумием. Заставьте нас хохотать. Заставьте нас плакать. Поверьте, это просто — мы все ужасно нервные люди.

➜ Я профессиональный графический дизайнер, работаю в крупной игровой студии. Могу я участвовать на условиях анонимности?
Будем только рады. Работает программа защиты свидетелей. Гибкая система скидок.

Маститое международное жюри

Председатель жюри: **Броди Кондон** (Brody Condon, USA).
Члены жюри: **Олег Дмитриев** (дизайнер, ИД «Компьютерра»), **Александр Мишулин** (гейм-дизайнер, «Нивал»), **Алексей Серков** (арт-директор, «Нивал»), **Олег Хажинский** (Game.EXE), **Игорь Исупов** (Game.EXE).

Срок проведения

Работы принимаются до **31 декабря 2004 года** включительно. В течение года мы будем знакомить вас с промежуточными результатами конкурса.

Требования к присылаемым материалам

Работы в количестве до трех картинок с описанием принимаются в виде графических файлов в формате JPG со стопроцентным качеством. Рекомендуемое разрешение — от 1024x768 и выше. Советуем сохранить «исходники» для публикации в музее им. Пушкинга. Ваши авторские права будут защищаться любой ценой.

Призовой фонд

Первая премия — **$500**
Вторая премия — **$300**
Третья премия — **$200**

Горячая линия

Остались вопросы? Не стесняйтесь, пишите по адресу **screenshot@game-exe.ru** с пометкой «Игры, которых нет».

илья стремовский

Почему ты тот, кто ты есть?

Осталась пара пазлов, но сотни членистоногих монстров уже обращены в экспириенс. Ресурсы ломят закрома, мораль зашкаливает, и прицел берется на автомате. Следующий уровень уже близок, и тогда армия выполнит то, что готовилось тысячи часов регулярной сетевой игры. Конечно, индирект-контроль беспокоит, но, если повезет, под ружье встанут сотни тысяч, а то и миллионы. Играем?

Благородные собрания людей, которых посвященные обычно именуют казуалами, рождают у меня одно любимое, как мозоль, дежавю. Это момент, когда протокол требует озвучить название своего ремесла. Различные варианты продолжения неизменно были достойны редкого голливудского жанра shit happens (типичный герой Форест «Моя мама всегда говорила» Гамп).

Ай Эм Эй Гейм-дизайнер! Будьте внимательны: после «и краткого» — «м». Дабы не создавать фонетических конфузов, приходится, как Сологдину в «Круге первом» Александра Исаевича, изобретать русофильские варианты из позапрошлого века, что-нибудь вроде «игровых дел мастер». Да-с. Жульнически прикрыться щитом с гордым именем цеха не получается. Почему-то никто не готов притвориться, что знает, чем занимаются гейм-дизайнеры. Но если, сочинив пару понятных публике метафор, и удается объяснить, кто я есть, то кто-то добрый, повинуясь зову сердца (или заветам Карнеги?), спешит искренне заинтересоваться собеседником и задает следующий вопрос. Finish him. «А почему?» Fatality.

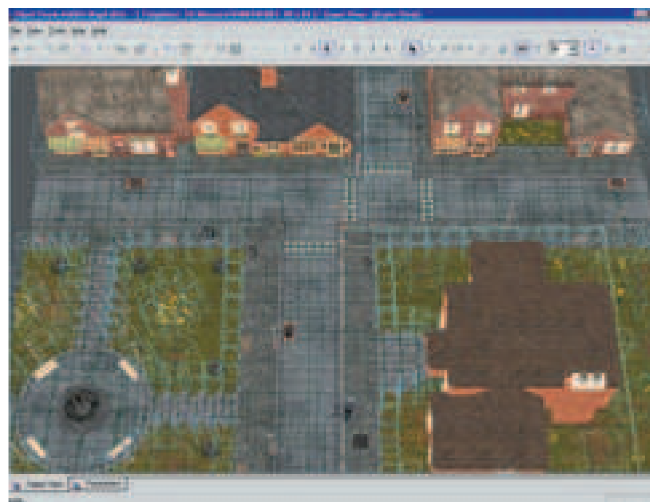
> Почему-то никто не готов притвориться, что знает, чем занимаются гейм-дизайнеры.

Впрочем, для публики, которая может обозначить понятие «гейм-дизайнер» хотя бы через перечисление (Sid M., Peter M., Will «Мистер Sim» Wright и далее по вкусу), ответ на такой вопрос может представлять совсем даже не праздный интерес. Начать, вероятно, стоит фрейдистско-историческим, гм, экскурсом: мол, все мы из той поры, когда флора была выше и хлорофиллу в ней было больше. В ту пору в соревновании за звание моего любимого детского дошкольного выступали весьма экзотические локации. Самая дивная и наиболее связанная с поставленным вопросом называлась «закулисье». Интересно, как часто зритель задумывается о том, что модная театральная постановка в виде спереди представляет собой едва ли половину от той же постановки с видом сбоку? Зритель, который волею судеб избежит перекрестья «ряд — место», имеет шанс наблюдать процесс как бы в голографическом исполнении. Храм искусств целиком живет в ритме представления. По нему, согласно отрепетированному распорядку, двигаются люди в костюмах, соответствующих заданной на афише теме, а также люди в неизменных костюмах билетерш, гардеробщиц, буфетчиц и рабочих сцены. О, какие сцены — Отелло и князь Мышкин в интерьере! Ах, сколь бесподобны диалоги героев «На дне» о бюджете России на 2004 финансовый год!.. Увы, из всего этого водоворота лишь тоненький ручеек ненароком выплескивается под огни софитов, чтобы слегка освежить зрителя. И нет в этом юбер-спектакле пошлости случайного разоблачения Деда Мороза. Наоборот, после такого опыта уже взгляд из самого-пресамого VIP-партера заставляет с тоской размышлять о благородстве общепитовского долива после отстоя.









▶Чинное и благородное созерцание игры из партера. На войне как на войне.

▶Первый Level up. Появились мистические символы.

▶Наблюдение за наблюдающим. Найти проблему по направлению взгляда и ответам подопечного — квест для ветеранов.

▶Оказавшись за игровыми кулисами, зритель неожиданно обретает невиданную мощь и новые игровые возможности: например, можно подвинуть вот это здание... для начала.

Желание узнать «что там внутри» следует за нами сквозь все три стадии нашего становления, воспетые графом Толстым Л.Н. Но однажды наступает момент, когда внимательный взгляд обретает способность разглядеть свою закулису за каждым человеческим начинанием. Наш мир, каким мы его знаем, является результатом выполнения людьми своих служебных обязанностей. Миры виртуальные тоже. Вооруженные этим знанием личности стоически переносят ужасный, но неизбежный момент, когда восхитительная до спертого дыхания игра в один момент теряет весь свой лоск и блеск... Нет, от них не дождешься вечного вопроса со словом «кто» — ведь он легко парируется любой игрой, стоит вам нажать на кнопку Credits. Чтобы подсластить красную пилюлю, они зададут вопрос иного свойства. «Почему?»

В этот момент умирает казуал и рождается Игрок.

В эту секунду казавшаяся бесконечной галактика игр, которые способны отвечать своей прямой задаче — обманывать и развлекать, начинает сжиматься в точку. Достаточно на мгновение потерять бдительность, чуть пристальнее присмотреться — и любая игра послушно вываливает на стол все свои шестеренки. Из-за каждой фанерной стенки слышна перебранка постановщиков, костюмеров, гримеров.

Чтобы заполнить ширящийся вакуум, жертва резко повышает дозировку. Под приобретение игр и экипировки заводится отдельная строка бюджета, а полки ломятся от специализированной прессы. Вид «от третьего» классический. Человек перед монитором, сиротливый манипулятор в стороне, лицо закрыто руками. Но вот губы экспрессивно шевельнулись. Взгляд сквозь пальцы на экран. Несколько мыслительных мгновений. Вздох. Мышь в правую, клавиши в левую. «А вот если так?» — и

щелчок дуплетом мышкой. Level up! Игрок уменьшает потребность во сне и пище и взамен получает новый уровень и приставку «хардкор». Но это временное решение, способное лишь оттянуть боль потери. Для зараженных этой бациллой есть радикальный путь: покинуть зал, оказаться в игровой закулисе, лично принять участие в представлении, а то и замахнуться на стезю виртуального Станиславского.

На этой стадии пациент и игры неуловимо меняются: названия те же, но на конце то и дело появляются слова Map и Editor. Очередной уровень приносит звание Map maker.

Решившись раз на нарушение этой границы, все оставшееся время придется провести в движении. Уровень следует за уровнем, и вот уже вас засасывает приключение поистине кэрролловского масштаба. И чтобы не потеряться в бесконечном RPG-росте, полезно вспомнить простую русскую модель мироздания, весьма



Опытный дизайнер-оператор обретает способность читать игру с листа даже в таком виде.

популярную на Арбате (Старом, конечно). Есть мнение, что адекватным переводом фразы «What is the Matrix?» на русский язык будет «Что такое матрешка?».

В ее сердцевине, на маленькой болванке, новоявленным Mod maker'ом изображен грубый, но узнаваемый образ героя главного, игрового, обыкновенного. Что видит он? Ну, скажем, то, что враг беспечно поглядывает по сторонам, как водится, оставляя без внимания самый опасный сектор. Прицел самого-меткого-оружия, как заправский карманник, обшаривает его силуэт и останавливается на том месте, где из-под бронированного головного убора неблагоразумно высовывается мочка уха. Последний заряд в стволе, палец на спусковом, плавное нажатие, характерный звук; за доли секунды преодолев расстояние до супостата, заряд продолжает свой путь в поисках парного молока. Почему? Если крик не возмущенный, а вдумчивый, то Level up! На этом уровне стоит попробовать вступить в гильдию единомышленников или хотя бы сколотить свою партию.

Вид «от чевертого». За спиной человека-перед-монитором другой внимательно наблюдает за борьбой испытуемого с программой. Напряжение на лице наблюдателя сменяется удивлением. Он делает пометку в блокноте и продолжает следить за схваткой человека и машины. Результат далек от ожидаемого. Почему? Level up! Стрелок сумел не промахнуться, пройдя через тысячи экранов. Беспечный часовой так и остался лежать там, где его настигла пуля. Стрелок перезарядил самое-меткое-оружие и спокойно двинулся дальше. Задание будет выполнено, можете не сомневаться! Тысячи человек перед мониторами, зевнув, потянулись к левому верхнему углу клавиатуры, пара нажатий, и на экране замаячила патентованная кнопка Start. Кудесник геймплея узнает об этом за месяцы до и даже не удивится. Level up!

Гейм-дизайнер оттолкнул манипулятор и закрыл лицо руками. Губы. Взгляд сквозь пальцы. Такой красивый недавно график роста персонажа напоминал теперь памятник покорителям космоса.

«Зажигай», — подзуживало в вольном переводе патентованное название электронной таблицы.

Несколько мгновений, мышь, клавиши — и на экране список сохраненных файлов. Где же, черт возьми, он ошибся... «А если вот так?» Почему? Level up!

Это ли не uber game — игра после всех игр? Клик мыши, и где-то в будущем сотни тысяч солдат примут смерть. Еще клик, и они сметут неприятеля. Десятки городов вырастут и рассыплются в прах, повинуясь моему курсору. По моей воле рождаются легенды. Сотни тысяч людей вздрагивают от адреналиновой волны или страха. Сотни тысяч погружаются в раздумья. Живых людей.

Но если и это развлечение вдруг наскучит, всегда можно задать вопрос «почему?».

Так какой там следующий уровень?

ашот ахвердян



Прогулки с динозаврами

Вообразите себе картину: человек заходит в музей изобразительного искусства, достает фломастеры, кисти-краски и начинает утрамбовывать свое творческое «я» в выставочный образец древней живописи, отрезая от реликвии кусочек в одном месте, прилаживая фрагмент в другом... И в самом деле, какая дикость!

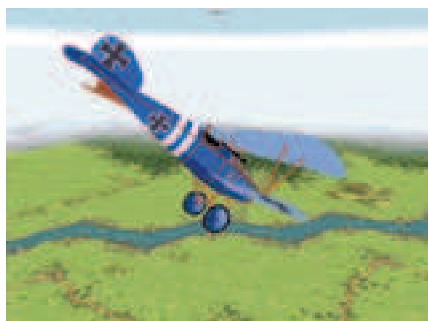
Когда дело доходит до игр, мы уже не столь щепетильны. Издание старых и убо... простите, просто старых игр — дело исключительно богоугодное. Не так давно многоликая и вездесущая «1С» выпустила пару легендарнейших (чистая правда!) симуляторов от старушки Sierra. Почетной локализации удостоились «Легенды «Формулы-1» и «Красный Барон-2». (На всякий случай поясним, что «Красный Барон-2» — это не симулятор «Формулы-1» последних пяти лет, а вовсе даже авиасимулятор, повествующий о Первой мировой. А то мало ли что...) У любого зарубежного симуляторщика коробки с этими играми лежат на самом почетном месте, но вот не вымерли ли динозавры? Об этом мы сегодня и поговорим.

В коробке с «Красным Бароном-2» («КБ2») на самом деле обнаруживается локализованная версия Red Baron 3D. Предыстория курьеза такова: на заре эпохи аппаратного графического ускорения Sierra, должно быть, слишком скептически отнеслась к модной новинке от 3Dfx, а потому Red Baron 2 о возможностях акселераторов не подозревал. Но когда игровое сообщество удивленно взмахнуло бровями, Sierra быстро исправила ошибку, выпустив новую коробку с игрой Red Baron 3D, ускорителям уже поддающейся. Владельцам предыдущей версии предлагался бесплатный обмен на новинку, а в качестве альтернативы — огромнейший 17-мегабайтный патч, превращавший Red Baron 2 в «...3D». А поскольку отечественные локализованные игры обычно уже исправлены последним патчем, то.

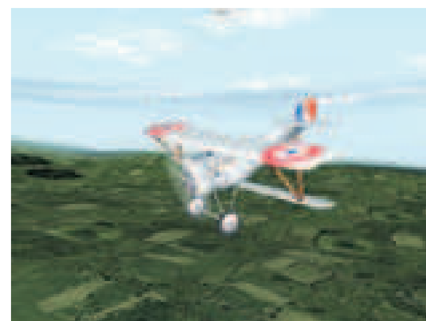
С сегодняшней точки зрения коробочный «КБ2» просто чудовищен. Мы уже отвыкли от 256-цветной палитры в текстурах, от 15-полигонных моделей и огромных, метр на метр, пикселей. Дело основательно подпорчено тем, что былые чудеса модерна, 3Dfx Voodoo, сегодня поголовно сданы в музеи, а Direct3D-ускорители игра не поддерживает. Если же зажмуриться, то еще слышнее будут звуки, а они не менее интересны в историческом плане, уж простите за эвфемизм. Последний гвоздь в гроб забивает комариная летная модель, благодаря которой фанерно-бумажный биплан за пять секунд взмывает в небо, после чего едва ли не вертикально отправляется бороздить верхние слои атмосферы. Но главное — не включать в графических настройках изображение пропеллера, ибо их есть царствие небесное. Получается, динозавр мертв? Нет, не стоит спешить: те же и генные инженеры.

Сперва мы поставим Glide-wrapper, незаменимую вещь в хозяйстве любого музейного работника. Воспользуемся dgVooDoo, превращающей Glide-запросы в привычный DirectX 7. После распаковки в папку с Windows утилитка, ни разу не чихнув, справится с «КБ2».

Теперь подойдем поближе к игре и установим Campaign Manager для RD3D. Режим и механизм кампании, даже вся внеполетная часть — наиболее удачные черты «КБ2». Но CM позволяет гибко настраивать AI, дает множество мелких возможностей как в кампании, так и вне ее (вроде подробного дебрифинга после быстрой миссии), а самое главное — CM по совместительству является менеджером пользовательских патчей. Многие пользовательские улучшения (из тех, что data patches) можно произвольно активировать и отключать с помощью CM. Дополнительные модели самолетов, летные модели, графические эффекты и т.д. и т.п. Есть только одна деталь: чтобы CM заработал, «КБ2» должен быть установлен в директорию, не содержащую в названии кириллицу, так что об этом придется позаботиться заранее. CM надо запускать параллельно с «КБ2», переключаясь в утилиту из игрового меню посредством ALT-TAB.









▶Red Baron 2. Оголтелое ретро во всей своей неускоренности.
▶Red Baron 3D. То же ретро, но уже с задействованным ускорением.
▶Как ни странно, все тот же Red Baron 3D, но изрядно обработанный напильником после сборки. Летать можно и нужно!
▶«Легенды «Формулы-1», только что из коробки.
▶Grand Prix Legends 2004, коробки никогда не имевшая.



Теперь пришла пора серьезного генного вмешательства путем внедрения патча Hell's Angels Super Patch (HASP). Тоже на всякий случай отметим, что в данном случае Hell's Angels – это вовсе не байкеры конца 60-х, отметившиеся убийством зрителя на концерте одной легендарной группы. Здесь Hell's Angels – это фильм о Первой мировой, снятый еще в 30-х годах и, к сожалению, малоизвестный в Р.
HASP не поддается дезактивации СМ, но эти два напильника отлично уживаются вместе, хотя могут действовать и порознь. HASP представляет собой набор тщательно отобранных улучшений: замена всех самолетов «КБ2» на куда более детальные модели (разумеется, с новыми текстурами), новые летные модели, модели повреждений, другие звуки, другая музыка (сначала послушайте музыку в оригинальном «КБ2», а потом смейтесь!) и т.п. Затем надо сменить внешний вид ландшафта – можно установить рекомендованный для HASP набор текстур. Запускаем игру?
Изменилось все! Взгляните на иллюстрации: окрестности уже можно осматривать не боясь впасть в культуршок. Конечно, после «Ил-2» любой другой авиасим о первой половине прошлого века автоматически записывается в разряд аркадных, и модифицированный «КБ2» не исключение. Но тем не менее после проведения вышеописанных манипуляций «КБ2» становится очень хорошим симулятором воздушного боя времен зарождения авиации. Приятная летная модель, отличная динамическая кампания, многократно перепроверенная историческая достоверность (из-за чего часть описаний идет по-русски, а часть – на английском). А самое главное – по-прежнему интересно. Как будто и не было всех этих лет. Спасибо вам, господа с фломастерами!

Подобно «КБ2», «Легенды «Формулы-1», в оригинале Grand Prix Legends, изданы в первозданном виде. Конечно, в визуальном плане игра не способна отпугнуть столь же сильно, как это получалось у коробочного «КБ2», все-таки не без ускорения. Да и модель поведения машины удалась Papyrus настолько хорошо, что не вызывает негативных эмоций даже сегодня. Или дело в том, что авиасимуляторы дальше ушли?
Как бы то ни было, все эти годы игровое сообщество трудилось, создавая для GPL новое всё: модели, текстуры, физику, трассы (сотни трасс!), патчи, патчи, патчи. Дошло до того, что практически никто не был способен уверенно ориентироваться в этом море разрозненных частей одной игры. Пришло время «суперпатча», но у этой игры он принял совсем удивительную форму.
На прошлом .EXE DVD вы наверняка обратили внимание на демо-версию Grand Prix Legends 2004. Вот только... нет такой игры в природе! Это демо собрано самими игроками и в него включено то лучшее, что было создано за эти годы. Помимо пользовательских улучшений демо GPL2004 отличается от полной версии GPL отсутствием видеороликов и присутствием всего одной трассы. Владельцы игры могут либо установить это демо-суперпатч поверх полной игры (да, с локализованной это тоже работает), либо самостоятельно перенести трассы в соответствующую папку инсталлированной демо-версии. А не имеющие игры могут самостоятельно пополнять демо-2004 пользовательскими трассами.

P.S. Кстати, знаете ли вы, что поклонники соорудили патч 1.4.6. для Enemy Engaged (в наших палестинах – «Разорванное небо: Ка-52 против «Команча»), в котором исправили ошибку, напрочь поссорившую игру с USB-контроллерами? Заплатка отлично работает и с русской версией от «Нивала»/»1С».
P.P.S. Ищите многие из перечисленных выше патчей и утилит (а также один мод для GPL) на благословенном .EXE DVD (фолдер Ashot в корневой директории)!

николай третьяков



StarЪ TrekЪ:

Проклятье глазами гика

Спокон веку в единственном межгалактическом журнале гордое имя Star Trek обувается в ятские лапти из твердых знаков. «StarЪ TrekЪ» — фигура письма и речи, уничижительный эпитет, диагноз и приговор. Неудачные игры по ST-лицензиям радостно изничтожались, посредственные подвергались эвтаназии под наркозом, редкие удавшиеся приветствовались задиранием бровей а-ля мистер Спок.

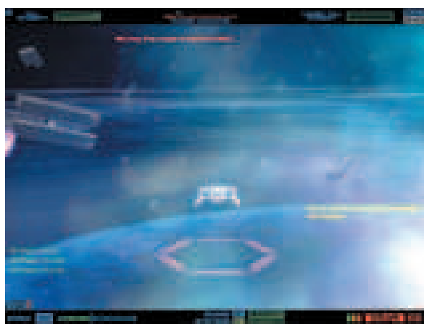
Если такое положение вещей вам не абсолютно параллельно, если вы не путаете м-ра С. с д-ром С., то вы — трекки-гик (trekkie geek). Или даже нерд (nerd) — если вы твердо убеждены, что удачные Star Trek-игры получаются как раз благодаря следованию всем классическим канонам соответствующей вселенной, и можете вывести три правила для PC-игроделов (в духе Рэнди, видеогика из Scream).

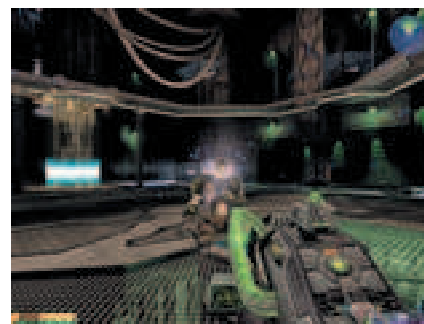
Правило первое. Знайте и уважайте материал. ST: Starfleet Command, например, прокалывается на элементарных вещах. Корабль Звездного Флота Федерации не может расстреливать транспортники даже понарошку (это ж не Земная Империя из Злой Параллельной Вселенной, где мистер Спок носит бороду имени Д. Шагина). Бесстыдно плоский космос игры — тоже отклонение от канона! Да, в TNG (The Next Generation) была серия про двумерных существ, но корабли Федерации никогда не попадали в 2D-континуум, из которого происходят злые-бородатые ST: SC (1-3), ST: Armada (I-II) и ST Deep Space 9: Dominion Wars, умудряющиеся вляпаться в несколько ересей сразу: от бездельничающих (ввиду своей фиктивности) старших офицеров до собирания ресурсов и сражений десятков индустриально изготовленных кораблей стенка на стенку. Нужно помнить, что в Star Trek корабль является штучной вещью ручной работы, постоянно полируется, подвергается апгрейдам, моддингу и оверклокингу (последним особенно увлекался Скотти (Mr. Scott) из TOS, Trek Original Series); что канон требует видимого мостика (bridge), наличия на нем общительного персонала, широкого обзорного экрана, односложного рявканья «Onscreen!» и «Captainonthebridge!».

> Правило первое. Знайте и уважайте материал.

При изготовлении игры по ST-лицензии нужен хотя бы один nerd-консультант, знающий, что вулканцы (Vulcans) отличаются от отщепенцев-ромулан (Romulans) более длинными ушами-теплоотводниками. В противном случае получится конфуз, как у ST The Next Generation: Birth of the Federation (уже само название пыталось сочесть несочетаемое), единственной «глобальной космической» по мотивам. Хорошо жить нормальным людям, говорил Вен. Ерофеев; если поменяют местами на карте Исламабад и Равалпинди, я сойду с ума, а они и не заметят. MicroProse допустила именно такие оплошности, перепутав клингонский крейсер Negh'Var с его предшественником Vor'Cha. Хотя игра была клоном MOO со «стартрековским» интерфейсом, конструировать корабли было нельзя (а меж тем это одна из популярных форм гиковской активности, каковые тоже нужно знать разработчикам). Обладание какой-либо отдельной ST-лицензией вообще таит в себе многочисленные опасности. Игры на основе к/ф (ST: Hidden Evil, по девятому из) или замаскированные энциклопедии (ST: Klingon, ST: Borg) содержали правильную, но уже известную вездесущим фанатам информацию.











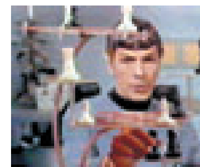


▶ST Armada. Фальшивое, насквозь фальшивое трехмерье!
▶ST: Starfleet Command. Злой двойник Сулу (Sulu) велит уничтожить еще один транспортный корабль.
▶ST: Elite Force II. Именно потому, что в «Вояджере» таких здоровенных не было, этот Borg drone, целиком выдержанный в духе, сначала способен даже напугать...
▶ST Away Team. Чистый продукт.
▶ST: Bridge Commander. Очень правильная игра. Невооруженным глазом видно, что Romulan Warbird класса D'Deridex значительно превосходит в размерах корабль Федерации класса Galaxy.
▶Сенсорный голод доводит нердов до изготовления Trek-самопала (то бишь fan fiction) с трогательными иллюстрациями.
▶ST: New Worlds. Зачем знать, как это все называется, если этого никогда не было?
▶ST: 25th Anniversary. Наверное, самый классический Trek-ракурс.

Правило номер два. Trek-игра может быть практически в любом жанре — важен формат. Классически сотрудники Звездного Флота везде ходят толпой, разинув рты, — дабы восклицать «He's dead, Jim» (коронная фраза д-ра Маккоя (McCoy), TOS), похищаться, проваливаться куда-нибудь и спасаться коллегами. Именно бестолковые напарники в обеих Elite Force создают ощущение подлинного ST-действа. А самую первую FPS по мотивам — Star Trek: Generations — испортило именно постоянное одиночество персонажа (от тоски иногда говорившего с собой). Конечно, ради справедливости нужно отметить, что FPS-жанр можно считать «стартрековским» только после Voyager с убеганием от Борг (да, правильно — в единственном числе) на четвереньках по Jefferies tubes, шахтам сервисного обслуживания. В ST-формат хорошо вписывается и командный тактический симулятор (ST Away Team), и уважающий материал симулятор кораблевождения (ST: Bridge Commander). RTS же вписывается не ахти как, в особенности когда речь идет о попытках приставить Trek'у хвост в виде сражений коробчатых танчиков, как в ST: New Worlds. Право же, PC-версия трехмерных шахмат или местный вариант Singles имели бы большие шансы на успех (разработчики должны знать все стороны жизни ST-персонажей)! Древние ST 25th Anniversary и ST Judgement Rites (с TOS-персонажами) были популярны именно из-за охвата всех видов основных видов Trek-жизнедеятельности: сидения на мостике со стрельбой по дежурному оппоненту и выездных представлений, включавших в себя в основном квестовые задачи с небольшим количеством пальбы (только оглоушивающей, а то очков не дадут); каждая миссия соответствовала одному эпизоду сериала по количеству событий и их содержанию — «демоны» оказывались естественнонаучно-объяснимыми роботами, стерегущими криогенно замороженных рептилоидов, по пробуждении радостно соглашавшихся вступить в Федерацию; все довольны и пьют ромуланский эль (Romulan ale) на борту «Энтерпрайза» (эмуляция эля —





▶Классический (TOS) Enterprise NCC-1701 (Constitution-class).
▶Gorn, избитый Кирком в TOS, некрасив, но соответствует канону (в нем сидит человек). А представитель вида 8472 из VGR не соответствует, так как сработан на компьютере.
▶Постоялец Las Vegas Hilton на прогулке.
▶Klingon commander Кор до (TOS) и после (TNG) инвестиций во внешность.
▶Леонард Нимой (Leonard «I'm not Spock» Nimoy) не знал, что споры по поводу правил для этих наспех свинченных шахмат будут вестись как минимум сорок лет.

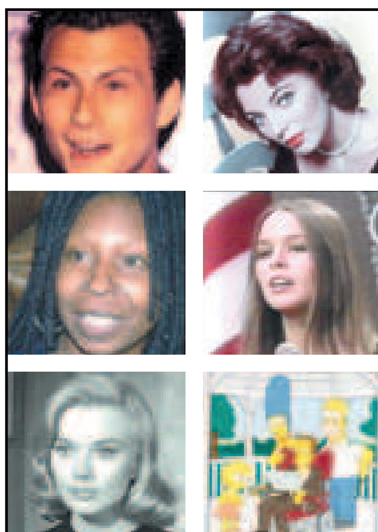
кюрасо, водка и сок цитрусовых; помешать веткой жимолости и охладить).

Соответствие духу — вот третье правило. Выполняющие его могут позволить себе не цепляться за лицензионных персонажей и придумывать новые расы. Изготовленные ими игры обычно получают «икзи-выбор» со снисхождением (так как Trek-дух кажется наивным и устаревшим). Наивным — потому что Джин (Юджин Уэсли) Родденберри (Eugene Wesley Roddenberry), создатель ST-вселенной, обладал даром высказывать дельные мысли без экивоков и метафор, с окончательной, со всеми точками над «i», naïveté. Во время службы в LAPD (полиции Лос-Анджелеса) отвечавший за концепцию работы с населением (а по ночам писавший телесценарии) Джин смог убедить коллег, что, для того чтобы расположить Angelenos к людям в черной форме, достаточно говорить MayIhelpyousir» и не бить дубинкой. Стражи порядка были потрясены до глубины души, так как им самим в голову такое почему-то не приходило. В еще большей степени были потрясены зрители телеканала NBC, в сентябрьский вечер 1966 г. вместо очередного вестерна увидевшие скандальное действо, где героическому белому мужчине (канадцу Уильяму Шатнеру (William Shatner) нагло перечили джап, остроухий уродец и даже баба (черная!). Шокированный плезантвилльский средний класс не догадывался, что по первоначальному замыслу Джина экипаж «Энтерпрайза» должен был состоять ровно наполовину из женщин и общаться на эсперанто. Ну а юные Вупи Голдберг и Колин Пауэлл сразу полюбили передачу.

Джин был очень контактным и отзывчивым человеком: в первом («оригинальном») сериале (1966-1969) отметились Джоан Коллинз и Лесли Пэрриш (экс-Бах); Харлан Эллисон, Теодор Старджон и Норман Спинрад писали сценарии (Ричард Бах тоже, но сериал Star Trek II (не путать с к/ф!) не состоялся). Газета «Правда», злопыхавшая по поводу отсутствия русского персонажа, получила Павла Андреевича Чекова (Уолтер Кениг (Walter Koenig), обладатель ужасного немецкого акцента) и отвалила; недовольная телепортом научная общественность смягчилась, узнав о «компенсаторах принципа Гейзенберга».

Пока американское общество 1970-х впитывало ценности Star Trek и мечтало о персональных коммуникаторах со сменными панельками, Джин снимал кино по мотивам ST и занимался любимым делом: самосовершенствованием. Последнее сказалось на TNG, Star Trek: The Next Generation (1987-1994): бившего всех подряд по морде Джеймса Тибериуса Кирка сменил Жан-Люк Пикар (его могли бы звать и Огюст Годар), археолог по специальности и дипломат по призванию. В Next Generation Джин дал выход своему пацифизму: фазор был лишен внешнего сходства с пистолетом, на «Энтерпрайзе-Д» появились школа и бар с Вупи за стойкой, эпизоды рассказывали о проблемах герменевтики, панспермии и об эмерджентных формах жизни. Были взяты новые ценностные рубежи: слепой инженер Джорди Ла Фордж внушал disabled people веру в себя; клингоны (Klingons) не только поменяли внешность, но и превратились из заурядных bad guys в сложную культуру с языком (разработка Марка Окрэнда; еще один пунктик нердов) и оригинальной кухней (qagh, зубастые червяки, которых топят в соусе перед съедением, или ro'qegh, кровяная пицца, которую Ворфу (Worf) готовила его приемная русская мама).

Кстати, русская тема в Star Trek раскрыта образцово, и дело вовсе не в названиях кораблей Potemkin, Zhukov (не Rommel!) и Leo Tolstoy, скорее в правильном понимании — как минимум







▶Гики, принявшие участие в Star Trek.
▶Гики, которым не посчастливилось принять участие даже в Star Trek: Animated Series (1973-1974).

▶Папамамасынсобака: Джин Родденберри и TNG-персонажи Уорф (Worf), Райкер (Riker), Пикар (Picard) и Дэйта (Data). Любимый персонаж Джина — крайний слева.

▶Ситх Рик Берман, его юный ученик Брэннон Брага и Джери Райан (Jeri Ryan, которая 7/9) открывают сезон ассимиляции.

двое русских персонажей TOS и TNG бросили Академию из-за дисциплинарных строгостей (в будущем русские гордятся, что лишены Zucht und Ordnung, хотя некоторые (бабы!) и возглавляют контрразведку Звездного Флота). Все неприятные рюсстереотипы в TNG были удачно и аккуратно перевалены на ромулан: и диссиденты, и перебежчики, и Tal Shiar (ST-энциклопедия говорит без обиняков: «Romulan KGB, feared first of all by Romulans themselves»), и эль (то бишь vodka). Джин всегда бросал перчатки исключительно в отдельные физиономии: когда китайские товарищи раскатали танками студентов, в TNG появился фрегат Tian An Men; ничего удивительного, что Джин родился в хороший день 21 августа (1921).

Правило номер два. Trek-игра может быть практически в любом жанре — важен формат.

В плохой день 24 октября (1991) Джин умер. Еще до того, как его прах развеяли по околоземной орбите, вселенную Star Trek заполучили только прикидывавшиеся гиками продюсеры Рик Берман (Rick Berman) и Брэннон Брага (Brannon Braga) и принялись доить в четыре лапы. Мелькор и Саурон не смогли сильно испоганить TNG, команду которого набирал лично Джин, хотя именно после смерти Родденберри в сериале появились растянутые на несколько серий сюжеты и те самые массовые стычки десятков кораблей. Сериал Deep Space Nine (1992-1999) ими начался, а продолжился ужасным картонным Доминионом, древними пророчествами и прочими средствами поднятия рейтингов (включавшими удушение темы Злой Параллельной Вселенной). VGR, Star Trek Voyager (1995-2001), вытянули Доктор (программа/голограмма) и разассимилированная Седьмая-из-Девяти. Про сериал Enterprise (2001-?) я вообще молчу (в особенности про натирание гелем в деконтаминационной камере). Скажу только, что вряд ли кто-то сможет сделать по Enterprise хорошую игру — бо дух улетучился, вселенную Star Trek уже не посещают интересные люди вроде Мишель Филлипс и Стивена Хокинга, апдейта ценностей не было тринадцать лет и с ними сравнялась заурядная политкорректность. Теперь журнал Time обосновывает Trek'ом собственный антропоцентризм, а Ф. Фукуяма измывается над «модернизмом» Star Trek. Очень символично, что родившееся в шестидесятые и неуловимо связанное с их духом культурное явление вслед за The Mamas And The Papas от благословенного Сан-Франциско докатилось до пошлых шоу в лас-вегасском «Хилтоне». Посетители Star Trek Experience 4D (воплощения незавершенной ST: Borg Assimilator) тактильно общаются с Борг, а после ассимиляции затариваются мерчандайзом (geek shirts по $19.95 и фазор за полторы тысячи). Это Fear And Loathing In The Milky Way, финиш, «ЪЪЪ».

Но, несмотря на Трек-Калиюгу, гиком быть интересно, и дело не только в том, что будут еще хорошие игры (от Левелорда!), изготовленные по правилам, просто среди источников культурных кодов в англоязычном мире со Star Trek могут тягаться только Star Wars, Monty Python и У. Шекспир. Причем проглядывающий в Kill Bill и в Crimson Tide, у летчика Баха и у детского психолога Ди Снайдера, дающий названия ОС древний земной эпос Trek пророс даже в Wars: странное материалистическое объяснение Силы живущими в джедаях хламидиями-медихлориями — стопроцентно стартрековское.

А самое главное, что для Trek-гика Space Quest, South Park и Futurama вдвое смешнее; Зепп Бранниган — пока лучшая пародия на капитана Кирка и лично на Шатнера, это однозначно.

Тема

Майдан незалежності

Фирменный поезд номер один устремил нас к предсказанным синоптиками грозам, теплым водам Днепра, зеленым холмам города с историей в пятнадцать веков, Крещатику, гривнам, горилке, хлопцам, салу и прочим клише, переполняющим мозг обычного москаля.

По ту сторону границы любознательных .EXE-натуралистов уже ждала отборная четверка девелоперских команд. Жаркое тягучее лето без тени осадков на горизонте и прекрасный Киев, застывший в нерешительности между Москвой и Европой, вызвались служить нарядным фоном для нашей разведки. Вооруженные жбаном масляной краски, огромным полотном и разнорядицей мелких и крупных кистей чрезвычайные и полномочные корреспонденты Тазбаш и Вершинин приготовились написать портрет национального украинского игропрома в достоверный рост и размер...



Письма

В отличие от недобросовестного, но гениального враля де Бальзака, так и не помянувшего в своем «Письме» Северный Рим, мы не позволим себе подобной вольности. Тем более что вопрос «зачем пожаловали?» взволновал буквально всех.

«Вас прислала «1С»?» – искренне, но строго осведомились одни девелоперы. «Вы здесь из-за Best Way, да?» – полюбопытствовали другие (за несколько дней до .EXE-нашествия детище северодонецких разработчиков, известное на Руси под названием «В тылу врага», отвоевало второе место в британских чартах продаж. Совпадение замечательное, даже знаковое, но все же лишь совпадение.)

Мы проделали путь из столицы в столицу для знакомства и сравнения. Чем живут авторы «Казаков» и «Вивисектора»? В каких условиях строится мутагенный коммунизм You Are Empty? Отметят ли деревню Москва на картах «XIII века»? Наконец, будет ли счастье для всех у «С.Т.А.Л.К.Е.Р.а»? С этими мыслями мы кубарем скатились по крутым ступенькам купейного вагона повышенной кислородности.

Краткий тур по центру (киевляне в один голос называют город «компактным») дал первое, надо сказать, неожиданное впечатление. Лубок. В череде безукоризненно отреставрированных зданий, вдыхая по-европейски чистый воздух и любуясь нарядной публикой, человек с берегов Москвы-реки неожиданно сталкивается со странными и тревожными видениями. Он находит болезненно знакомые, карикатурные копии известных объектов только что оставленной метрополии. Вот обесшпиленная гостиница «Украина», слившись в неожиданном соседстве с чисто церетелиевской стеллой-шампуром, господствует над братом-близнецом торгового комплекса «Охотный ряд», более известного как «Яма». В двух шагах от зловещего доппельгангера возлежит ЦУМ, арбатами ломится каждая подворотня Тверской-Крещатика, на станции метро «Университет» действительно сплошь торговцы, старушки и студенты, а под рукой – аллеи ботанического садика и даже ВДНХ. Кажется, физически Киев давно в Европе, но на идейном уровне остается городом-героем и просто орденоносцем, отцом городов русских, младшим братом, держателем знамени, трубителем горна, барабантелем барабана. Как мы далее наглядно убедимся, подобное умозаключение не лишено справедливости.

Но что же игропром? По всей Украине разбросано около сорока с лишним разношерстных девелоперских команд – мы выбрали пять столичных, самых, конечно, ярких. Впрочем, один из потенциальных героев уже на месте взял самоотвод, тем самым явив миру ту жалостливую провислость между богатым Западом и братским Востоком, что так недвусмысленно витает в свежем украинском воздухе. Созидатели action/RPG Xenus (ныне сменившей название на китановское Boiling Point), приятнейшая команда Deep Shadows, угодила в ловушку слуги двух господ. Счастливо продавшись Atari направо и «Руссобиту-М» налево (география здесь ни при чем), игроделы вдруг с удивлением обнаружили себя в роли нелюбимой погремушки, потрясать которой не берется ни один из правовладельцев. Знатный, имени «Крида» и «Златогорья», издатель на территории России и СНГ на вопрос об интервью странно стушевался и почему-то стал строить глазки в сторону заграничного паблишера – тот же, не имея особых прав на Украину, сношения строго запретил (ибо не самая ли сладость вдруг наложить вето там, где официально силы не имеешь?).

Представители оставшейся девелоперской четверки, узнав о туповатой нелепице, согласно кивали головами: классический пример царящего в городе и мире бордельеро. «А кто мы? Мы – хохлы!» – вздыхает один из собеседников. О существовании свободной и независимой страны Украины за пределами ее границ мало кто знает. Парадокс! Большая часть просвещенных демократий Старого и Нового Света при упоминании родины Хмельницкого и Шевченко, недолго морща чело, выдает: «Россия?». Для немцев Украина означает Кличко, для Европы в целом – Кличко и Шевченко. «Поэта?!» – восхищаемся мы. «Футболиста...» Последним и нелюбимым синонимом черноземной житницы является Чернобыль. По странам Евросоюза до сих пор скитаются страшные байки о приключениях радиоактивного облака, а французские власти всерьез утверждают, что это лихо, подойдя вплотную к границе галльского государства, вдруг рассосалось и с легким чпоком исчезло, наподобие пожара в одном из произведений товарища Корнейчукова.

Украинцы не боятся использовать во благо даже столь негативную ассоциативную связку, как катастрофа в четвертом энергоблоке, – хуже уже не будет. Английское название «Сталкера»

о Киеве



было изменено с «Oblivion Lost» на «Shadow of Chernobyl», а причиной ужасных изменений суперстроителей светлого будущего в You Are Empty становится опять-таки чумной атомный реактор. Главное – вбить в расслабленные иностранные мозги хоть какое-нибудь воспоминание о майдане незалежности на берегах Днепра.

Девелоперам очень хотелось бы стать следующим национальным достоянием после пары боксеров и футболиста. С одной стороны медали – мировое признание, с другой – симпатии государственных чинов. Смотрящие чуть вперед компании пытаются вовлечь госаппарат в свои игры.

Министерство атомной энергетики Украины уже согласилось облагодетельствовать магазинную коробку «Сталкера» следующим афоризмом: «Атомная энергия безопасна, человеческая небрежность преступна». И большая министерская печать. На очереди национальное министерство образования, бомбардируемое предложениями признать «Казаков-2» учебным пособием ввиду пристегнутой к игре электронной энциклопедии. Чинодралы взяли минуту на размышление.

Звучит идеалистично? Не торопитесь с выводами. Государственный механизм левой рукой совершает неохотные поощрительные жесты в сторону нарождающегося игропрома, в то время как правая давно и с немалым усердием ему вредит. По единогласным утверждениям наших респондентов, главный пират украинских программных вод, днепровский варезный Морган обретается в руководящих слоях... тссс... Верховной Рады. Поэтому, когда параноидальные американцы обнаружили в непосредственной близости от Киева целый квартет штампующих «позаимствованное» ПО свечных заводиков, их безропотно прикрыли. По закону сохранения энергии тут же заработали два предприятия побольше, на этот раз подпольные. Быть может, вы видели в новостях репортажи, где могучие украинские тракторы давят гусеницами конфискованные нелицензионные диски? Собеседники смеются: каждый день на заводе остается коробка-другая производственного брака. Как вы думаете, куда он девается?..

Ничего нового в киевской мизансцене нет и быть не может. Московские коллеги героев нынешнего номера тоже работали в подпольных квартирах, имели дело с бандитскими «крышами», прятали сотрудников от военного призыва и совершали еще тысячу и одно асоциальное действие в попытке выжить в условиях дикого славянского капитализма.

Приятно другое. На Украине есть проекты, способные вклиниться в элитные продажные чарты (пусть даже на полном летнем безрыбье), национальным игропромом вовсю интересуются маститые западные издания, балуя девелоперское эго заголовками в духе «С сегодняшнего дня мы официально истекаем слюной по...», а по офисным коридорам с видом на «Родину-мать» запросто расхаживают представители какой-нибудь THQ...

Картина современного украинского игропрома писалась под впечатлением от следующих игр: «Вивисектор: Зверь внутри» (Action Forms), You Are Empty (Digital Spray Studios), «Казаки-2: Наполеоновские войны» (GSC Game World), S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (GSC Game World), «XIII век» (OSW Games). Искренне благодарим их авторов за оказанное гостеприимство, терпение и готовность позировать для коллективного портрета.

Александр Вершинин (подписи к портрету),
Наталья Тазбаш (холст, масло).

Монументалисты



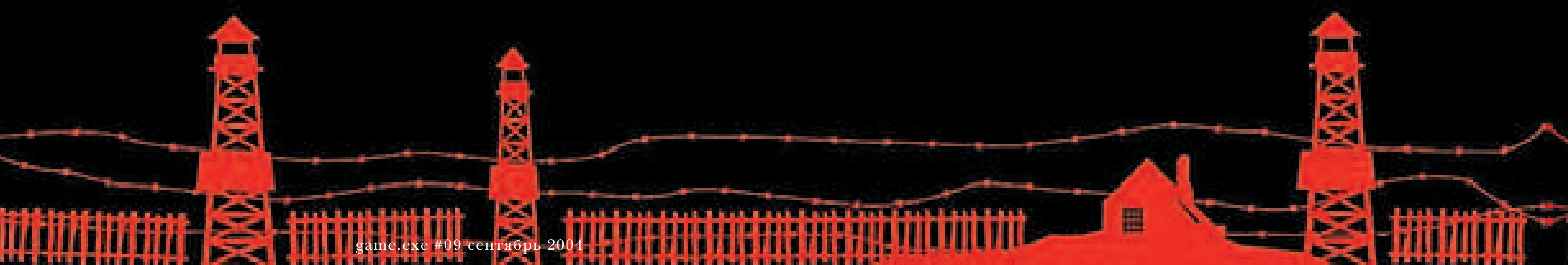
You Are Empty

сайт игры: www.youareempty.com
статус-кво: Первый проект. Почти готовы уровни и анимация
жанр: Шутер от первого лица
разработчик: Digital Spray Studios (www.digitalspray.com)
издатель в России: «1С» (http://games.1c.ru)
издатель на Западе: Не объявлен
дата релиза: 2005 г.

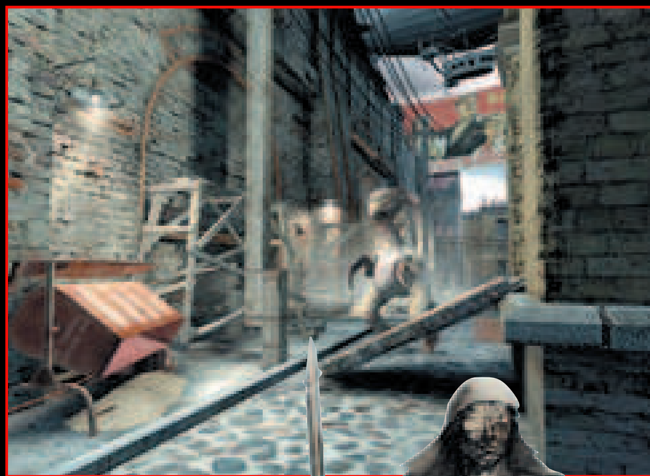
«Как вам нравится название?» – спрашивает Денис Александрович Волченко, художественный директор столичной девелоперской студии Digital Spray, своего собеседника, Александра Викторовича Вершинина, корреспондента столичного журнала с трудноартикулируемым названием Game.EXE. Мы сидим в крохотном кафетерии на улице товарища Олеся Гончара уже два с лишним часа, официант заведения проявляет недовольство – один треп и никакого застолья.

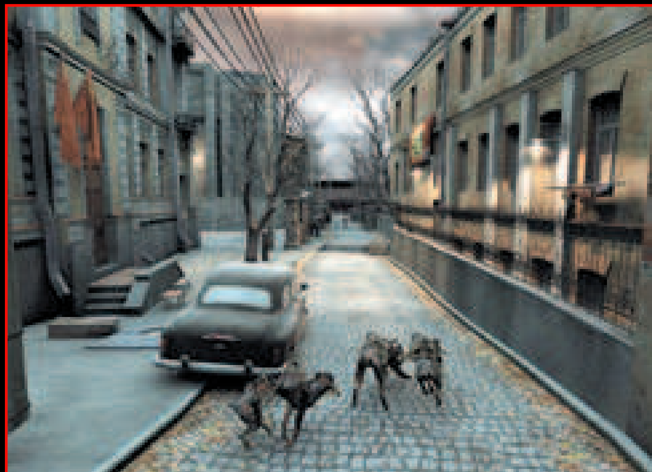
Несмотря на опасность быть покусанными передовиком общепита, мы продолжаем говорить об You Are Empty. В нашей беседе чаще встречается время будущее, а на демонстрацию готового материала в близлежащей двухкомнатной квартире ушло не больше получаса – это самый моложавый проект из украинской пятерки. Молоды в большинстве своем и его архитекторы, поэтому Денису Александровичу приходится железной рукой удерживать проект в четком стилистическом русле коммунистического тоталитаризма, коего многие участники работ в живых уже не застали.

Идея создания виртуального коммунистического зоосада посетила застрельщиков Digital Spray два года назад, явившись суммой сразу множества предпосылок. Самой явной стал Kingpin: Life of Crime (1999 г., Xatrix/Interplay), холодная урбанистская ода образу жизни за чертой закона. «А ни одного адекватного изображения нашей действительности на Западе так и не существует», – сетует товарищ Волченко, огорченно качая головой и глубоко затягиваясь папиросой «Казбек». Хотя коммунизм, осторожно отмечаем мы, вовсе не действительность, и даже не прошлое, а лишь лихорадочно











Наглядное пособие для молодых архитекторов: как не следует проектировать дома коммунистического быта и отдыха.

Курица Ленинского комсомола вооружена то ли серпами, то ли крыльями. И всегда готова.

Снятся ли суперсобакам Павлова электрические кошки? Бывают ли у них сверхсобачьи свадьбы? И, наконец, реагируют ли они на колокольчик?

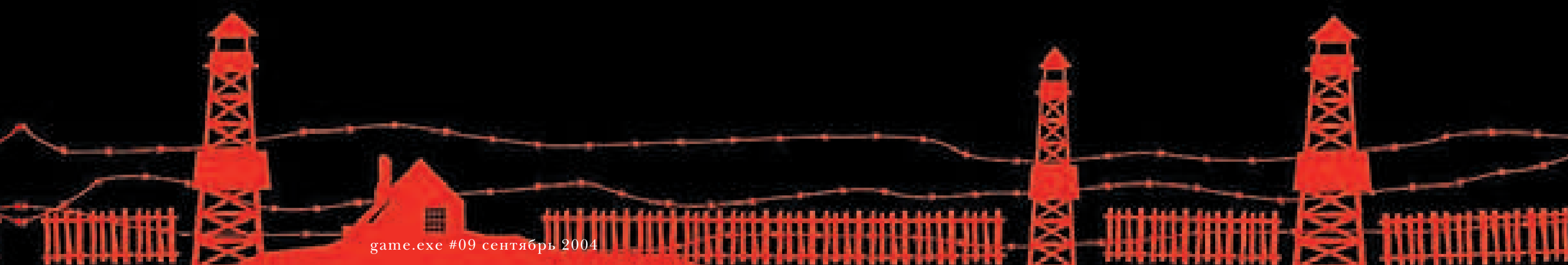
прекрасное будущее. И об адекватности марксистского рая от Digital Spray тоже не может идти речи...

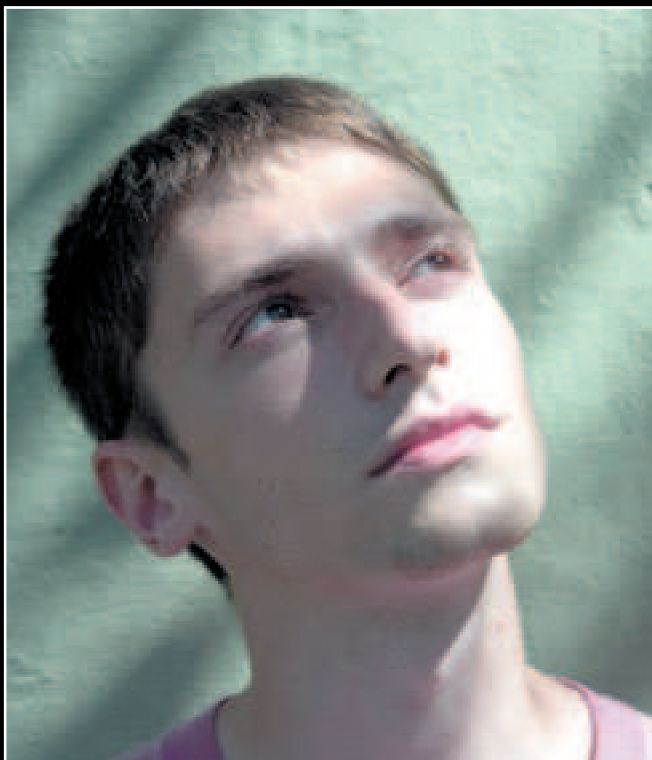
Денис парирует. Все верно! You Are Empty и не желает претендовать на историческую справедливость изображаемого, единственное, что игре нужно от канувшего в Лету строя, — изумительная советская эстетика. Тяжеловесный коммунистический штиль больше не сотрясает планету ударами чугунного сердца, он медленно превращается в чистого золота экзотику, застыв в одном шкафу с испанской инквизицией, пиратами Карибского моря или, скажем, Третьим рейхом. Шутеры о противостоянии последнему — задумайтесь! — были несомненными FPS-фаворитами последних лет, так почему бы не попробовать популяризировать еще одну яркую заплатку на полотне мировой истории?

Авторам хотелось бы видеть свое детище вскормленным на литературных шедеврах братьев Стругацких («Град обреченный») и визуальном ряде Тарковского (хотя имя бесстрастного созерцателя Антониони также всплывает в ходе беседы). Это дело вероятностного будущего, в настоящем же существует около семидесяти процентов всех уровней и персонажей из исходного дизайн-документа.

Продукты жизнедеятельности художников и level-дизайнеров Digital Spray можно украшать легендарным знаком качества уже сейчас. Game.EXE свидетельствует: они вот так хороши. Архитектура броская, сложная, великолепно текстурированная, комплексно освещенная. Родная советская разруха — как с иголочки! Уровни намеренно компактны, визуальный ряд обновляется с ударным стахановским упорством и мичуринской изобретательностью. Что и было задумано: команда You Are Empty вроде бы не стремится схватить охапку сюжетных звезд с неба, открыть новую страницу в FPS-геймплее или поразить человечество сверхумным искусственным интеллектом, цель иная — интерактивное кино. Бодрое, зрелищное, увлекательное. Художественное? Почему нет? Первый серьезный шаг в указанном направлении — создание игрового мира — уже сделан.

Идиллическому строению уровней You Are Empty в немалой степени способствует исходное образование арт-директора. Денис Волченко — монументалист. Есть у архитекторов такая профессия. В доперестроечные годы специализация монумен-





Ярослав Анатольевич Сингаевский, сверхсценарист и гейм-дизайнер You Are Empty.



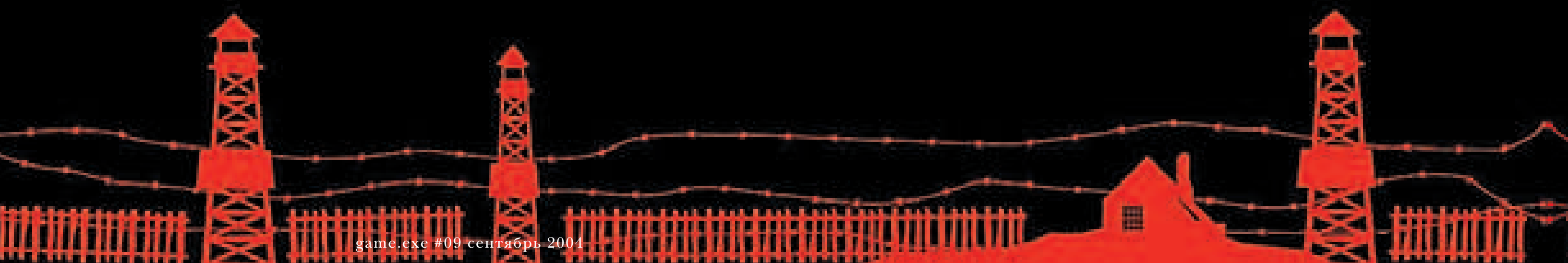
Монументалист Денис Александрович Волченко, художественный директор Digital Spray Studios.

талиста была чуть ли не самой престижной, но с безвременной кончиной светлого будущего она стремительно захирела и ныне находится в немилости. Проекты домов-пароходов, заводов-паровозов и фабрик в форме ткацкого станка конструкции Пахтокорова-Донецкого вдруг перестали интересовать рабочих и крестьян, мутировавших в предпринимателей и клерков. Некоторым повезло — они очутились в You Are Empty.

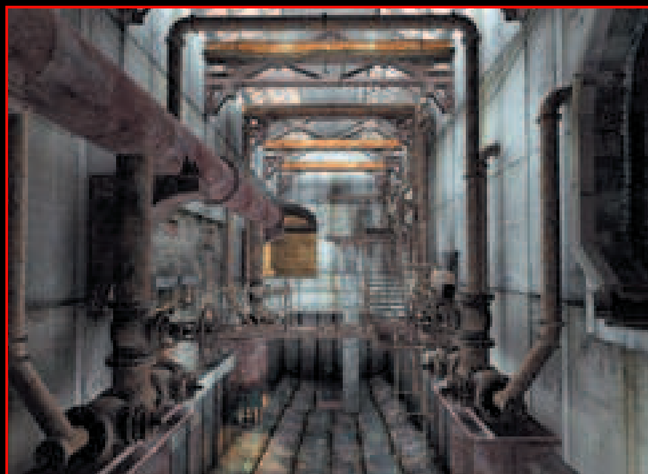
Сюжетные события игры разворачиваются в абстрактном городе N, где прославленные советские ученые, верные помощники КПСС (это партия, друзья. Ничем не хуже «Единой Р.»), вознамерились построить особый коммунизм. Изучению (а точнее — нейтрализации) последствий этого смелого эксперимента герой You Are Empty посвятит себя без остатка. Студийные сценаристы не боятся штампов — и протагонист появляется в суровых коммунистических пределах с легкой амнезийной головой (сенсационно популярная в современном поп-искусстве завязка) и без всякого понятия об окружающем мире. Умные мы, записывающие все в блокнотик, подскажем, что временной срез игры — пятидесятые годы прошлого столетия. Рисуйте себе стилистические вехи сообразно полученному воспитанию и образованию.

В лучших традициях «Дня триффидов», «28 дней спустя» и еще пятисот тридцати девяти источников, приключение начинается в крохотной загородной больнице. Оттуда мы сбежим в колхоз (вы рисуете?), из него переберемся в индустриальный район, а оттуда в город. Город условно поделен на старую (дореволюционные постройки) и новую части; последняя, без сомнения, является глубоко промышленной, осененной всеми последними достижениями НТР. Центр побалует метрополитеном (глобальная локация, настоящий дух эпохи! — **Прим. Д. Волченко**), здесь же найдутся кинотеатр, опера, железнодорожный и речной вокзалы — есть где разгуляться руке специально обученного архитектора! Потом — этакая инъекция футуризма — реактор (какой реактор? вы читайте, читайте...), за ним воспоследует ботанический сад, а дальше... Дальше рассказывать мы не уполномочены, но еще одну неожиданную смену декораций зрителям обещают твердо.

You Are Empty абсолютно линейна, по словам самих разработчиков, это длинная извилистая кишка, где нет ни грамма демократических свобод, но разнообразие, качество задников и частая смена игрового темпа гарантированы. И триггеры, триггеры, триггеры. В Half-Life 2 они тоже есть, помните?











В подъезд мы влюбились с первого взгляда и бесповоротно — пусть текстуры на стенах повторяются, зато какая плитка, какой Лукич!

Чует сердце, это сверхбойлерная. Светлая, как лампочка коммунизма, чистая, как слеза гопсомолки.

Советские рабочие умели надувать дирижабли. На века!

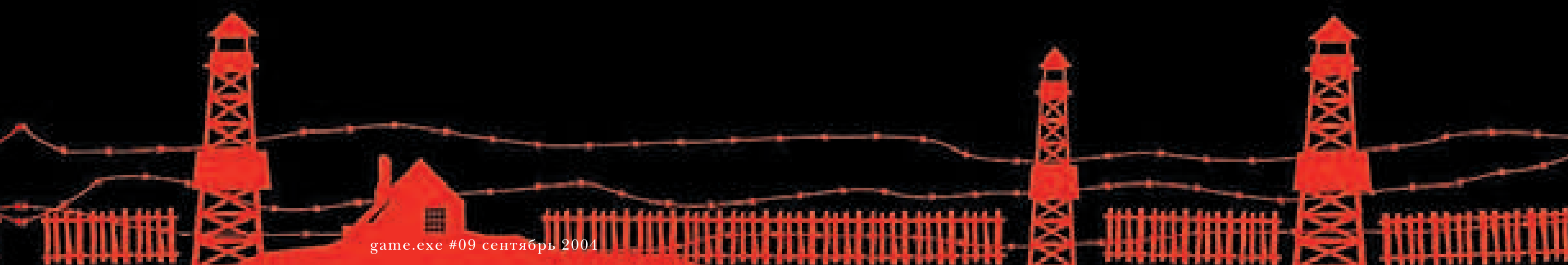
Здесь плодотворный доселе диалог начал медленно терять интенсивность – тема уровней вроде бы исчерпана, а они оставались единственной гранитно твердой валютой Digital Spray, которую можно проверить на зуб. В ответственный момент на помощь пришла идеология и два префикса. «Сверх» и «супер».

Смышленый читатель, очевидно, уже выстроил соответствующий описанию визуальный ряд, но совершенно не знает, чем его оживить. А все потому, что вы ничего не слышали о суперстроителях коммунизма. (Товарищ ассистент, пожалуйста, еще один укольчик сжиженного сюжета!)

Передовые советские ученые устроили коммунизм в отдельно взятом городе в качестве эксперимента, поскольку боялись избранного метода действий. И впрямь, работать с самыми мирными людьми планеты посредством сильного радиационного поля ядерного реактора оказалось идеей не из самых ярких. Но любопытной. Вышеупомянутые октябрята, пионеры, комсомольцы, спортсмены и другие отличники производства враз исчезли, а на их месте появились вышеуказанные «супер» и «сверх». По-хорошему, эксперимент можно было бы счесть отчасти удавшимся, ведь – вот парадокс! – мутанты действительно продолжили более эффективно (и в том вся соль шутки) выполнять свои социальные обязанности.

У каждого суперстроителя – своя специальность и собственное видение прекрасного будущего. Вот, например, электрики. Став расой сверхэлектриков, они поселились в супербойлерной и оттуда грозят империалистам и их прихвостням изобретениями Николя Теслы. Причина полного упадка мостовых и тротуаров города – суперремонтники. Эти чудовища вооружены исполинскими ломами и кирками, они сосредоточенно и вдохновенно долбят, кромсают, разбирают вверенные им участки – вплоть до полного уничтожения. А вы удивляетесь, какой крот разверз темную пасть бездны в брусчатке прямо у входа в оперу!.. Знамо, какой.

Суперводолазы будущего стали разве что не ихтиандрами. Живут под водой в норках (отдельный подводный уровень прилагается), на поверхность выходят неохотно и лишь в экстренных случаях. Они немного мутировали и стали напоминать губку – пули для них безвредны, свинец они с легкостью глотают. Дабы прикончить загулявшую на суше соцрусалку, следует метить в баллоны с кислородом и только потом вести огонь на поражение.



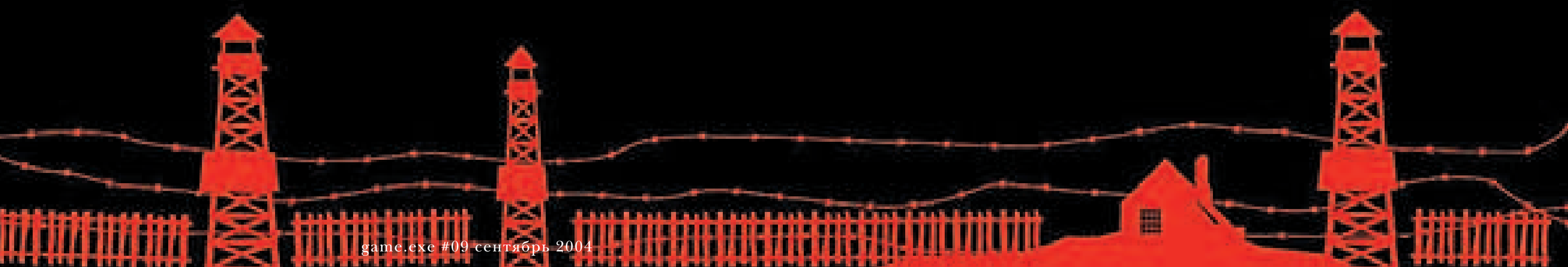
Кто-нибудь остался за бортом? Ах, да. Любимые медсестры Натальи Тазбаш: делают искусственное дыхание, но забываются и начинают сосать кровь. Этакие совсуккубы. Впрочем, никакие они не суккубы, а всего-то буденновский спецназ, замороженный в глыбах льда и припрятанный на черный день еще в кумачовых двадцатых. Тридцать лет спустя красногвардейские боевики оттаяли сами собой и немедленно взялись стеречь и не пущать, зачем и что именно, не имеет значения. Им помогает выводок деревенских сторожей (глухие, с двустволками и малоразборчивым вербальным шамканьем) и клонированный Сверхпавлик Суперморозов. Некогда гордость, а ныне заслуженные седины пионерии, Павлуша вооружен мерзкоголосым горном, который не боится, но и не всегда успевает использовать для созыва более боеспособных созидателей будущего.

Анимированные модели двух последних персонажей нам посчастливилось лицезреть воочию. Крокодилья карикатурность их движений, не вяжущаяся со строгостью тоталитарной монументалистики, несколько смущает, но с финальным вердиктом можно будет выступить только увидев их в действии. Зато собаки Павлова и курицы Ленинского комсомола (не спрашивайте!) определенно изобретательны и концептуальны.

Помимо знаковых монстров, стрельбы и мелких квестов-заданий авторы You Are Empty планируют несколько видов транспорта и быстрые мини-игры: заплыв на торпеде из «Брильянтовой руки», полеты на экспериментальной самолетной турбине. На вопрос, боится ли Digital Spray браться за самое главное в игре, геймплей, разработчики отвечают утвердительно. И правильно делают. Наличие сильных художников в команде уже доказано, скорее всего, найдутся и программисты. А вот есть ли гейм-дизайнеры, монтажеры, способные из нарезки славного авторского материала собрать достойное интерактивное кино? На всей постсоветской территории высоких профессионалов в этой ювелирной профессии — кот наплакал. Надеемся, это ненадолго — опыт северодонецкой Best Way ободряет.

На сегодня You Are Empty можно представить себе как отменный импортный конструктор из магазина «Березка» за сумасшедшие пятнадцать целковых: с помощью уже готовых деталей счастливый обладатель теоретически способен собрать Half-Life в стиле Soviet Punk (к чему и стремится), хотя риск нечаянно слепить «ПостЪядерного Петьку Тридэ» со всеми вытекающими всегда остается. Слово за игродизайном, геймплеем и девелоперской совестью.

И, да, Денис Александрович, название превосходное.



Летописцы



«XIII век»

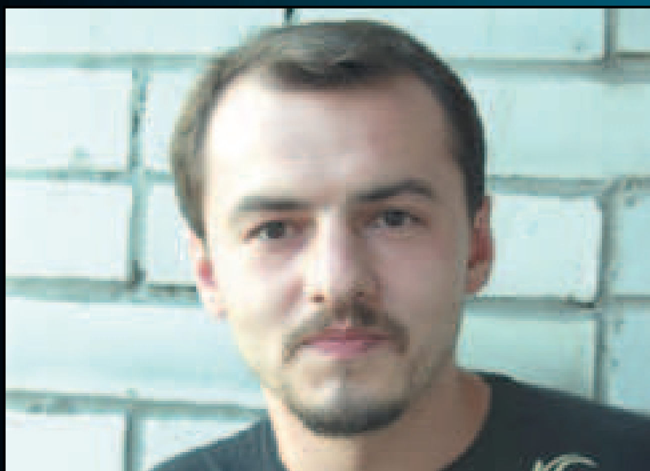
сайт игры: http://int.games.1c.ru/13_century
статус-кво: Первый проект. Готов движок, модели, анимация
жанр: Стратегия в реальном времени
разработчик: OSW Games (www.osw-games.com)
издатель в России: «1С» (http://games.1c.ru)
издатель на Западе: Не объявлен
дата релиза: 2005 г.

Самостоятельно мы бы ни за что не догадались. Только Кранк «Липкий-по-периметру» Кузьмин («К-Д ЛАБ») мог обозвать серьезную стратегическую игру от OSW Games... «лошадками». «Откуда вы узнали?!» – допытывался встречавший у порога студии пиар-менеджер Артем Мироновский. Мы, разумеется, ничем не выдали нашего провожатого (одного из программистов OSW, который, собственно, и проговорился) и лишь загадочно скукожили лица.

Солидных обмеров двухэтажная квартирная база OSW Games располагается в крайне неблагоприятном для усердного труда районе. Во-первых, он спальный. Во-вторых, через дорогу блестит волной и желтым песчаным пляжем река, а по тротуарам рассеянно бродят облаченные в бикини обворожительные супермодели (в Киеве, как хорошо известно москалям, каждое молодое лицо женского пола – модель с приставкой «супер»). Спрашивается: как можно делать доподлинно историческую RTS о великих киевских князьях, тевтонцах и татарах, будучи зажатым в тиски между сном и соблазном?

Ответом служит впечатляющий графический движок, наработка полигональных моделей и бизнес-план двухуровневой RTS, призванной пристыдить красномаечных созидателей Rome: Total War. Глобальная стратегическая карта состоит из ста трех (103!) регионов и условно поделена на три части: запад, центр, восток. Дизайнеры под строгим присмотром штатных историков планируют восемнадцать наций, десять











Исторический консультант игры Тарас Волынец: «Как ни крути, монголы придут обязательно...»

Ведущий гейм-дизайнер Serg Samixon (паспорта мы не спрашивали): «Вас «1С» к нам заслала, да?».

Президент компании One Small World Юрий Бирюков: «В следующий раз приезжайте хотя бы на целый день!»

из которых будут доступны игроку. Рыцарство представлено Англией, Францией, Германией и иже с ними, за Русь отдуваются многочисленные княжества, а монголо-татарская рать покрывает их всех. Ну, почти всех, поправляют игролетописцы. Запечатленная бдительным фотографом Тазбаш настенная карта отполировала недюжинные московитские познания о тринадцатом веке от Р.Х. диковинными названиями: Надровия, Бартия, Любавия, Погезания, Вармия и даже Кульмская... нет, не волость, земля. С другой стороны, откуда нам, деревенщине, знать такие слова, если Москва в то время была неведомой глухоманью, недостойной и кляксы в угодьях «XIII века»? Всероссийскому публикатору «1С» киевские умельцы обещают специальную версию игры с маленьким таунхоллом и парой джипов на месте центрального офиса. Наверное, издеваются.

Военные, социальные, экономические и политические вопросы, решаемые на стратегической карте, согласно задумке, обязаны вогнать в неконтролируемую дрожь конкурентов класса Europa Universalis. А мощный полигональный тактический движок, как вы уже догадались, метит в темечко Rome: Total War. Наконец, прилагаемый к движку конструктор замков неслышно подкапывается под стены мирно посапывающего Stronghold...

«Мы претендуем на пейзажность картинки» — этими словами знаменуется начало демонстрации чудесных возможностей графического мотора стратегии. Светило теннисным мячом проскакивает несколько сторон света, а одинокий домик председателя реввоенсовета, изгородь, деревья в огороде и несколько отдыхающих у порога конных ратников отбрасывают длиннющие тени. Хорроршоу! Вслед за солнечным дефиле возникшему из программных недр интерфейсу отдается приказ: устроить бурю, черт подери! Мерный бег времени чуть подгоняется, а на горизонте возникает тонкое сизое









Любимые лошадки Липкого-по-Периметру помечены белым.

Многие ратники, дабы не свергзиться с коней раньше времени, используют штатное копье в качестве трости.

«Мельник, выходи! Татара кушать хочет! Монгола голодная! Выходи, шайтан...»



облачко. Оно быстро превращается в серьезный грозовой фронт, призрачное голубоватое сияние сгоняет с земли, деревьев и домов яркие веселые палитры и заменяет их новыми, приглушенными. Атакующее ненастье вдруг разбивается на отдельные лохматые облака, которые гигантскими метеорами несутся к верхней кромке экрана и беззвучно исчезают за ней. Корреспонденты незаметно прикрывают друг другу широко разверзнутые от удивления рты. Динамическая RTS-погода на заказ: пресловутой Total War такого и не снилось!

Приходится напоминать себе, что у Creative Assembly геймплей есть, а у OSW Games в нем еще конь не валялся. Пока разумное борется с прекрасным, программисты как раз расставляют посредством редактора именованную зоркоглазым г-м Кузьминым достопримечательность — лошадок. Модели, а точнее, их кастомизация, должны стать ощутимым features-оружием в борьбе с заморским инкубатором клонов. Вот именно, клонов! Все германские варвары и римские легионеры не только одинаковы с лица, их одежда, движения и повадки сотворены локальным божинькой с помощью незамысловатой функции «copy-paste». А вот на каждого заурядного ратника «XIII века» художниками заготовлено до восемнадцати геометрических и текстурных отличий. Самое важное: различаются доспехи и их комплектация. Восемь столетий назад фабричное обмундирование не поставлялось в армии по вполне очевидным причинам, посему каждый заботился об одежонке сам. Отсюда законные различия в цвете кожи доспехов, сочетании типов и стилей.

Следующий шаг — несинхронизованная анимация. Конный отряд в сто двадцать лошадей не машет хвостами в унисон. Нет и не было такого произвола! Артикулы нижними конечностями тоже ничем не напоминают коленца роты почетного караула или иного смотра строя и песни. Боевые движения могут связываться друг с другом, то есть вместо креативно-ассемблийных битв один на один «XIII век» планирует разрешить двоим или троим негодяям навалиться на одну жертву, а ей — отбиваться от всех сразу. Но то планы. Пока же лошадки дружною гурьбой следуют из пункта «Х» в пункт «У» — формаций в то время, увы, не существовало. Была лишь знаменитая





«свинья» да неровный строй копейщиков. Прочие бродили кучей-малой.

По следующей, более оформленной карте шмыгают... волки. Не позорные, обычные. Их обещают сделать голодными, а значит, злыми, — будут таскать ротозейных девиц из стогов. Бой разрешат вести где угодно: на льду, в лесу, на болоте, средь густой растительности. Овраги, речки, склоны и ранние образцы саперного зодчества обеспечат преимущества или затруднят атаку. Замороженный в скриншоте экран демонстрирует от трех до пяти видов разрушений зданий. В укор Голливуду, баллисты не смогут разбивать вдребезги толстые стены бастионов. Замки потребуют подкопов, работы черной и неблагодарной. Резвую прыть парящей орлом игровой камеры планируется ограничить множеством обозреваемого всеми дружественными юнитами пространства. Важность разведки, легких и быстрых отрядов приобретает приставку «архи». Хотите контролировать ситуацию — выставляйте наблюдателей.

Наши летописцы увлекаются и начинают открывать совсем уж неслыханное. ВСЕ известные историкам виды оружия 13-го века — к услугам господ полководцев! Богатый воевода волен заказать себе любую кольчугу и сабельку, пусть даже гишпанской выделки. Дальше читайте по губам: бойцов научат бросать на поле боя оружие и поднимать новое (!), рыцари по команде спешатся, а жалкие крестьяне заберутся в седло. Оборона замков может быть долговременной — до нескольких месяцев игрового времени; и когда у осажденных закончится съестное, они либо вымрут, либо сдадутся, либо отчаянно вывалятся из стен прямо на пики врага. Пес нас задери, если мы не проверим по списку все роскошные обещания в финальной версии «XIII века»!

А демиурги не отстают, живорисуют динамическую историческую кампанию, искусственный интеллект умный настолько, что если битва на Чудском озере припозднится, то будет она не на льду, а на брегу видного водохранилища...

И вот здесь мы не сдержались, и вот здесь мы наконец-то спросили: «А как, как рубиться-то во все это благолепие, ребята? Весело ли? Не страшно ли?..» А нам в ответ: «Не знаем, сами еще не играли...»



«Вивисектор: Зверь внутри»
сайт игры: www.vivisector.com
статус-кво: Второй FPS-проект. Идет отладка геймплея
жанр: Шутер от первого лица
разработчик: Action Forms (www.action-forms.com)
издатель в России: «1С» (http://games.1c.ru)
издатель в Германии: Pointsoft (www.backtogames.de)
дата релиза: Зима 2004 г.



Ветераны

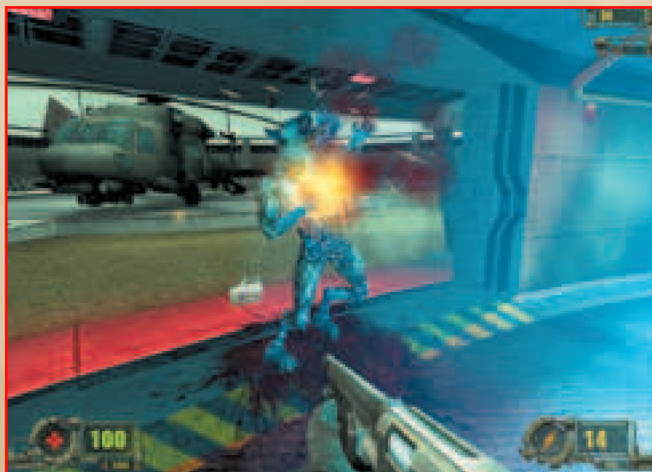
«Если ты хороший менеджер, деньги можно сделать на чем угодно». Эта фраза, произнесенная Игорем Каревым, исполнительным директором Action Forms, проверена и подтверждена нашим непростым временем. Его компания смогла позволить себе очень даже парижскую квартиру-базу на манер «Мечтателей» Бертолуччи в историческом центре Киева. Этот самый хороший менеджмент, а также определенная степень везения и поныне не принуждают девелоперов к серийной штамповке новых продуктов. Благодаря сумасшедшим продажам бюджетной серии «охотничьих симуляторов» Carnivores Action Forms даже сегодня, спустя четыре года после последней игры, с олимпийским спокойствием продолжает ковать второй на своем веку шутер – «Вивисектор: Зверь внутри».

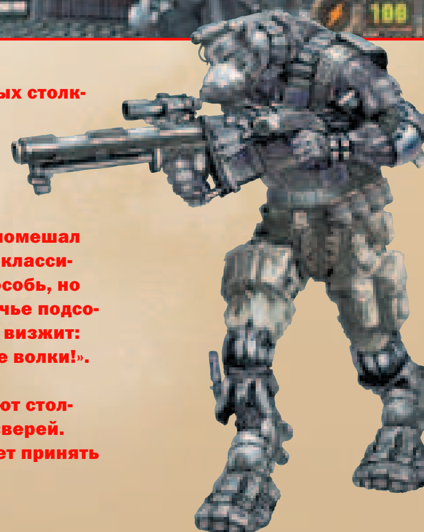
А первым, если помните, был замечательный Chasm: The Rift, дебют 1997 года.

С тех пор масштаб изменился. «Вивисектор» строится как ультимативный парк шутер-развлечений, тропический остров кровавых забав. Звучит знакомо? Наверное, вы читали «Остров доктора Моро» сэра Герберта Уэллса или играли в райский турецко-немецкий хит Far Cry. При упоминании последнего авторы «Вивисектора» болезненно морщатся – западные соседи не только опередили их с релизом очень похожей стилистики, но еще и умудрились увести сотрудника. Волчье лицо капиталистической конкурентной борьбы, да.









В ходе нелицеприятных столкновений от козликов остаются легендарные ножки (слева) и рожки (справа).

Мощный намордник помешал нашим натуралистам классифицировать данную особь, но московитское поросячье подсознание пронзительно визжит: «Волки! Большие злые волки!».

Гиены не выдерживают столкновения с королем зверей. Вскоре их можно будет принять лишь за пуделей.

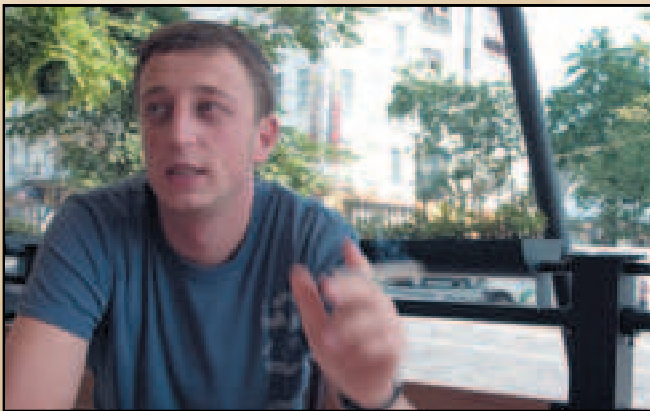
С графическими прелестями немецкого игропрома Action Forms намерена бороться философским межстрочьем сюжета по Фрейду и Фромму, непривычным для нашей беззаботной индустрии термином «драматургия», а также искусством монтажа и прочими синефильскими штучками. То есть брать душой, а не телом. Для максимально глубокого постижения всех перечисленных дисциплин директор по разработке Ярослав Кравченко отдал свободное время курсам при театральном институте, а также обучению в университете кино и телевидения.

Сценаристы «Вивисектора» крепко взяли в оборот труды письмовника Уэллса (отличаясь в том от других киевских команд, более симпатизирующих авторам советской эпохи). Доктор Моро превратился в Морхеда, остров Ноубл стал островом Сорео, посещало его судно «Спайдер», а не «Скорпион», а начало истории завязывается в 1878 году — против 1887-го у основоположника социально-философской фантастики. Любители околоинтеллектуальных easter egg'ов могут быть спокойны: никто не забыт, ничто не забыто.

Классическое произведение о невозможности накормить волка так, чтобы он не смотрел в сторону леса, подкрепляется у Action Forms тезисами о самодеструктивности человека. В стройную схему, где доктор — бог, зверо-люди — его паства, остров — мир, а океан — космос, вклиниваются инопланетяне. Пришельцы носят погоны, любят брать под козырек, питают страсть к серийному производству и промышленному гигантизму. Сценаристы дают браге-которая-есть-остров настояться в течение ста лет, а затем выкидывают на пустынный берег игрока.

Вместо одной правды воинственный протагонист обнаружит на острове целых три: научно-креативную (доктор), милитаристскую (генерал) и религиозно-повстанческую (лев-мутант). С каждым обязательны душещипательные беседы, авторы сюжета рассчитывают на сострадание и соучастие зрителей, хотя адепты FPS-культа имеют право спокойно проматывать сценарные сюсюмусю. Как и в случае с Far Cry, присутствует любовный интерес, но о даме сердца девелоперы предпочитают пока не заикаться. Известно лишь, что с ней связан обязательный сюжетный удивин концовки.

«Тупая резня — самое скучное, что есть в «Вивисекторе». Таким неординарно смелым заявлением идеолог проекта Ярослав Кравченко открывает рассказ







Игорь Карев, исполнительный директор и один из основателей Action Forms.

Олег Слюсарь, технический директор (главный кодер-мозг) и второй из отцов компании.

Ярослав Кравченко, директор по разработке (концепт, дизайн, сценарий) и... третий из родоначальников!

о геймплее. Остров ученого лекаря Морхеда разбит на шестнадцать гигантских уровней, организованных в три эшелона. На первом в зверушках больше природы, чем человека; второй населяют отвратительные двуногие помеси; а третий отдан самым совершенным машинам убийства. Начало игры обещает быть быстрым, многокровным. Сами авторы называют эти уровни тренировочными, а стиль игры – performance shooting. Если для ориентации в игровом пространстве вам обязательно опираться на что-то мыслью, вспомните Serious Sam. Избыточные дозы монстров, очереди от бедра, double kill, triple kill, bonus for artistic impression. Праздник!

На данный момент разработки «Вивисектор» навряд ли сравним с хорошо известными общественности передовиками графического haute-кутюра. Чуть угловатая художественная манера Chasm чудесным образом сохранилась и в «Вивисекторе» – семь лет спустя! Явственный недостаток оформительского освещения, скованность в архитектуре уровней на этот раз помножены на всеподавляющую гигантоманию. Разработчики и сами признают это, встречая колоссальных размеров рельсовый поезд-титаник словами: «А вот и самый большой голубой вагон в мире». Монстры спрыгивают из крохотных амбразур на теле состава и мгновенно теряются на фоне уродливой громады... Полет сквозь карту уровня, помещенного в хитросплетениях коридоров «паровозика», оставляет клаустрофобичное впечатление – бег по гладким бесконечным кишкам обещает быть долгим. К сходному заключению приводит экскурсия по открытым уровням. Деревня барано-людей, например, предсказуемо оккупирует территорию в срез Великого Каньона, по скромному навесному мосту к ней может (если захочет) пройти во фронт группа армий «Центр» под командованием генерала Рокоссовского. Project I.G.I. с его привольными гектарами, конечно, не бледнеет, но явно проявляет беспокойство инициативой Action Forms. Из уст корреспондентов .EXE все же вырывается вопрос: «И это преодолевается пешком?!». Кто-то из веселых девелоперов реагирует: «Ну почему же? Там есть лифты...».

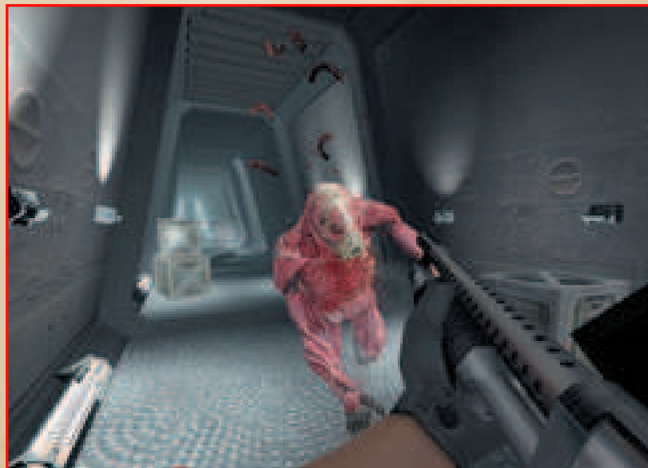
А камера летит дальше, к космических пропорций холодильникам – они напоминают шахты для очень располневших баллистических ракет. Щипцы размером в десять морпехов вытаскивают глыбы льда с вмороженными в них зверушками и со всей высоты швыряют айсберг вниз, к воде на далеком дне колодца. Мы приходим в себя в большой полутемной сфере, где умный робот собирает на основе железного экзоскелета пушистого обаятельного волка...

Вот будет замечательно, если «Вивисектор» вдруг выстрелит как любимый FPS-проект прекрасной половины человечества! Action Forms на такое вполне способна – вспомните успех Carnivores. Именно «Вивисектор» больше всего понравился фотокору товарищу Тазбаш. Не догадываетесь, почему?









Островные интерьеры не балуют изобретательностью дизайна. Ну и что? Товарищ, так вам стрелять или мебель на кухню присматривать?

Освежеванные тушки зачарованно смотрят куда-то ниже героического пояса. Завидуют?!

Если не убил выстрелом, постарайся нанизать телятину на дуло, как на шампур.

Гордостью — и вполне обоснованной — графического движка AtmosFear являются не простирающиеся за горизонт открытые пространства и не мегаломанские строения острова. Авторам «Зверя внутри» замечательно удались звери... снаружи. Их мех и шкуры. Волки, гиены, леопарды, львы и прочие бестии разгуливают с шикарными развесистыми усами и самыми пушными мордами, лапами и торсами за всю историю компьютерных игр. Девушки зачарованно шепчут: «Какая прелесть!», их не смущают даже зажатые в звериных лапах нескладные прототипы оружия нашего кошмарного будущего, щедро украшенные антеннами, раструбами и змеевиками.

Зато они приводят в душевное смятение нас. Концепт хорош, но креативно не закончен. Action Forms удалось побороть детсадовскую чумку клонов в компьютерных играх — браво! Первый же выстрел в злобную животину срывает в месте попадания шкуру, куски мяса и мышц, обнажая блестящий скелет робота. Персональная отметина сразу выделяет бестию из ряда ей подобных — и мы бы бесконечно наслаждались созерцанием многообразия живой природы, если бы матушка не заслонялась от нас смехотворными антеннами тесла-ганов, криво привинченными к лапам шотганами и прочим резко контрастирующим с уютным мехом металлоломом. Нет, идеологический посыл о конфликте живого и неживого понят и переварен, но он походя душит ангорскую прелесть наших шерстистых противников.

В ту же степь правит анимация. Скованная, механистичная — она ни в коей мере не ассоциируется с грациозными движениями пантеры или мощной походкой льва. Связь с оригиналами утеряна, перед нами роботы в овечьих шкурах. Впрочем, той же болезнью страдают редкие в зверином королевстве человеческие персоналии. Генерал вдобавок не умеет нормально разговаривать (разумеется, диалоги поправят попозже, к релизу. Но лучше бы пораньше), а лишь приказывает: «Выключи сигнал тревоги», или «Переведи стрелки», или... Проливать кровь ради столь обаятельного старого упыря, да еще и с такими древними, как цветные ключи в DOOM, приказами, не тянет.

Анимационный ревматизм и оформительская незаконченность уровней (в силу невероятных размеров последних) в результате ставят под вопрос желанную для разработчиков кинематографичность «Вивисектора». Когда в одной из готовых скриптовых сцен злобная пантера, минирую-



щая тела врагов, нападает на сидящего за заводским пультом охранника, мы, хрумкающий попкорном зритель, НЕ ВЕРИМ. Во-первых, жертва стояла столбом, как витринный манекен, даже не обернулась на шорох. Может, человек давно скончался и усох? Во-вторых, гладкие синеватые стены, железный стул, стол и пара лампочек на пульте в качестве интерьера просто не способны очаровать современного зрителя. В-третьих, камера статична, и кажется, что пантера отложила мину заодно и в оператора... Что делать? Остается уповать на геймплей. Как ни странно, самым впечатляющим моментом экскурсии по острову Сорео оказалась прогулка по одному из индустриальных уровней. А именно сборочному цеху, в котором отдельные инициативные зверушки, не будучи полностью собраны, уже выбрались на охоту. Стадо окровавленных мышц и плоти со злыми звериными глазами — это по-нашему, по-хулигански! Да, говядина (мы до сих пор не уверены, в какого зверя превратились бы твари, имей они чуть больше терпения) обладает нулевым искусственным интеллектом, тупо сигает в лицо и царапается, но выглядит при этом отменно! То есть жутко-прежутко.

Мы не знаем, сколько подобных обрисованному сюрпризов таит в себе «Вивисектор». Команда Action Forms активно работает с AI, «снимает» скриптовые ролики, инкорпорирует диалоги, склеивает геймплей. Коренным образом изменить дизайн уровней и качество графического движка до официальной даты релиза разработчикам, скорее всего, не удастся, — нынешние впечатления о них можно считать относительно адекватными. А опыт только что появившегося DOOM III продемонстрирует, способна ли елейная графическая оболочка стать солирующим фактором для успеха шутера, целиком замешанного на неизменной old-school-мясокровище.

...Или глубокий сюжет, философские подтексты и драматургия все-таки пригодятся?



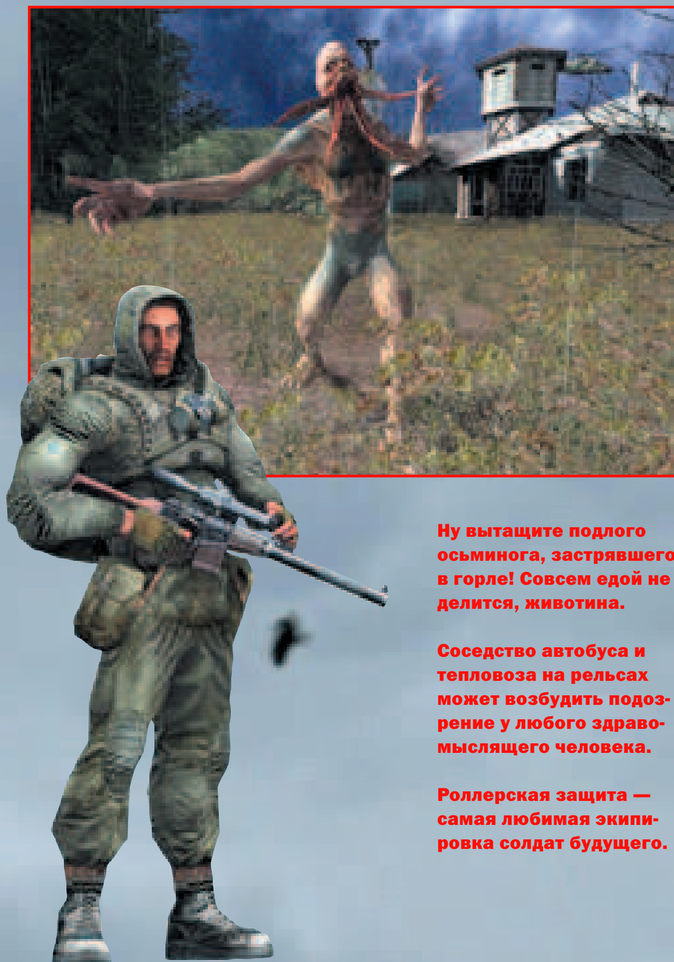
Ликвидаторы

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

сайт игры: www.stalker-game.com
статус-кво: Третий жанровый проект. Идет отстройка AI, геймплея, уровней
жанр: Шутер от первого лица
разработчик: GSC Game World (www.gsc-game.com)
издатель в России: «Руссобит-М» (www.russobit-m.ru)
издатель на Западе: CDV (www.cdv.de)
дата релиза: Начало 2005 г.

Пять часов жесткого спарринга с проектом S.T.A.L.K.E.R. (или просто «Сталкер») опрокидывают навзничь мнение (что скрывать, и наше тоже), что помимо красивой картинки искать в игре нечего. Самый видный шутер славянского мира показал вашим корреспондентам ровные белые зубы, живой геймплей, фантастический DX9-рендеринг и восстановленные по травинке окрестности города Припять, оплота радиационного кошмара планеты Земля.

«Сталкер» – полная противоположность «Казаков» (читайте, пожалуйста, ниже), хоть их и разделяют пара витринных стекол и коридор в два метра шириной. Стратегия компактна, лаконична, ей предначертано откусить от рынка умеренный ломоть и на том дошагать до







Ну вытащите подлого осьминога, застрявшего в горле! Совсем едой не делится, животина.

Соседство автобуса и тепловоза на рельсах может возбудить подозрение у любого здравомыслящего человека.

Роллерская защита — самая любимая экипировка солдат будущего.

следующего порядкового номера. С шутером GSC стесняться уже не стала: это случай букварного, простите, истинно русского замаха на мировое господство, сапоги в Индийском океане, «бистро!» в центре Парижа, далее по списку.

На повестке дня фотореалистичная графика, снятый со спутниковых снимков ландшафт Чернобыльской АЭС и тридцатикилометровой зоны окрест, полностью развязанные руки бойца, минимизация роли триггеров, саморегулирующийся мир, независимые и деятельные AI-конкуренты, враждующие фракции, реальная экономика и все-все-все, что только может взбрести в светлые головы выпускников высших учебных заведений, людей со взором горящим. Кто сказал «Morrowind + Fallout в тесте советской закваски»? Получай, Буратино, свой золотой.

По словам дизайнера игры Алексея Сытянова, повторный взрыв на атомной электростанции в Чернобыле случится в 2006 году (по исчислению параллельного нам измерения). Еще через шесть лет зона бедствия окончательно превратится в нечто вроде карпентеровского Нью-Йорка или Лос-Анджелеса, но с бонусом в виде мощного радиационного фона, аномалиями и артефактами. За артефактами следует гоняться, аномалий — избегать, а фон выбивать из тела вон бутылкой сорокоградусной живой воды.

В Зоне гибнут войска, исчезают экспедиции, но какая-то жизнь все же есть. Конкретнее? Увольте. Единственное, о чем девелоперы не торопятся говорить, — это сюжетная подоплека игры. Из диалогов вступительного уровня, однако, мы узнаем, что героя зовут Меченый, от объятий когтистой его спас некий торговец. Меченый охотится на сталкера по кличке Стрелок. «Стрелок из «Основного инстинкта»?» — осторожно вопрошаем мы. «Скорее из «Черной башни» Стивена Кинга», — отвечают нам.

Зона разделена на двадцать секторов. Каждый из них можно пересечь из края в край за десять-пятнадцать минут поступательного прямолинейного движения. Такого разгуляя в жизни сталкера, разумеется, не бывает (вспомните хотя бы формальный первоисточник, книгочеи). Насколько достоверна карта? Процентов на шестьдесят: мертвый город, например, — вылитая Припять. Есть сама АЭС (с тлеющим реактором — разработчики запретили лить на него бромную воду), завод, леса,



озера, свалки и заброшенные НИИ. Полной свободы Morrowind ожидать не стоит: легальные выходы из секторов четко обозначены, остальное пространство по старинке огорожено непреодолимо высокими холмами, лесом или трясиной. С приветом от Far Cry.

Алексей Сытянов, преодолевая неисчислимые препятствия со стороны коллег (рабочий день в разгаре, игровой код постоянно корректируется), наконец загружает первый, стартовый уровень. Здесь нет мутантов Зоны, зато есть блокпост с обслуживающим персоналом, идиотически жизнерадостным радио и колючей проволокой, унылый деревенский остов, подвал с торговцем да обиженный бандитами сталкер-новичок в перелеске.

В большинстве своих действий персонажи «Сталкера» опираются на глаза, слух и собственный здравый смысл. Попробуйте подойти к сталкеру или торговцу с пистолетом наголо — он осадит вербально, попросит сабельку зачехлить. Никаких диалогов (окон) или насильственных пауз, ничего! Если сделаете шаг вперед, вопреки окрикам, наживете кровавый конфликт. Кстати, любого NPC (а значит — всех NPC) можно лишить жизни. От смерти избавлены лишь укрытые за трехслойным стеклом лавочники...

За нападения и разбой сталкер попадает в розыск. Причем речь идет не только о Меченом, но и о сотне его искусственно-интеллектуальных побратимов, находящихся в свободном полете во всех двадцати секторах Зоны. Компьютерные коллеги ведут торговлю, берутся выполнять (генерируемые AI в реальном времени) задания, тащат из проклятых земель артефакты, нарываются на аномалии, гибнут в лапах зверья и от солдатской пули. Дышат полной грудью!

Сталкеры, как и ваше меченое высочество, обладают репутацией (новичок, ветеран, мастер) и характером. Хорошие люди приходят на помощь утопающему в стае диких крыс, плохие ловят сигнал «SOS» и являются добить пострадавшего. Из всего этого — и еще тучи факторов — вытанцовывается одна из восьми концовок игры. Злодей увидит ролик «Убийца», доброхот насладится итоговым мультфильмом «Спаситель», помощник сканирующих Зону ученых добьется титула «Исследователь», а беспощадный уничтожитель мутагенной нечисти обретет звание «Чистильщик». Путь злого сталкера усеян трупами, но не менее комфортен. Убийце не нужны торговцы — он снимает все необходимое с тушек жертв. Интересуемся: «Можно ли перебить всех сталкеров?» — «Это вряд ли. В лучшем случае, учитывая мощный состав всех пяти сталкерских









Руководитель PR-отдела GSC Game World Олег Яворский.

Руководитель проекта «Сталкер», он же главный художник, Андрей Прохоров. Некогда баловался проектировкой авиатурбин. Хотя виду не подает.

Алексей Сытянов, вдохновенная рабоче-дизайнерская лошадка коллектива GSC. Стойко выдержал визит с пристрастием!

групп-фракций, в Зоне останется человек тридцать. Но популяция компьютерных конкурентов, монстров, артефактов и аномалий возобновляется с регулярностью в одну неделю игрового времени.» — Сколько это в рублях? — «Один игродень примерно равен двум с половиной москальским часам. Считайте сами.»

«У нас в «Сталкере» вам могут врезать по морде», — вдруг кровожадно объявляет рулевой Сытянов. Наш следопыт осторожно входит в тьму разрушенного склада, но это не помогает. Сзади слышится окрик: «Стоять, бояться!». Если дернуться, получишь свинец в затылок. Стоишь себе и смотришь, как неприятный амбал заносит кулак и бьет прямо в линзу экрана. Свет меркнет окончательно. Гоп-стоп. Нас раздели.

То же самое, похоже, произошло с вышеописанным сталкером-неофитом. Он клянчит у Меченого ружье и, получив «ствол», резво трусит в сторону засевших на заводе бандитов. «Ну вот и скрипт!» — молча радуемся мы. Невидимая рука предуведомления доставляет мстителя к воротам разбойного царства... и бросает его на собственный страх, риск и смекалку. Сталкер тенью осматривает первое помещение (бесплотные мы-камера давно оторвались от тела и следим за происходящим, как первосортные олимпийские боги), ничего не находит. Урки, на беду, забились в противоположный угол индустриального поместья — их голоса и шаги совершенно не слышны. Новичок ждет еще некоторое время, затем под дружный вой зрителей-девелоперов опускает ружье и застывает на месте в постыдном бездействии. Алексею приходится материализоваться и выстрелить на нейтральной территории, — NPC мигом оживают, сбегаются, завязывают перестрелку.

Подобно монстрам Far Cry, большинство обитателей Зоны руководствуются либо звуком, либо идут на место последнего визуального контакта с целью. Блокпост — идеальная площадка для демонстрации солдатского AI. Протяжный сигнал тревоги заменяет собой веселое физкультурно-армянское радио служивых, а Меченый забивается в домик командира поста и держит осаду. Солдатня показывает себя не лучшим образом: пытается ориентироваться на слух в комнатке размером с биотуалет. Меченому удается перелопатить почти всю охрану, когда меткая анонимная пуля вдруг останавливает его сердце на полном скаку.

«Интеллект придется подкручивать...» — заключают девелоперы и медленно расходятся по местам.



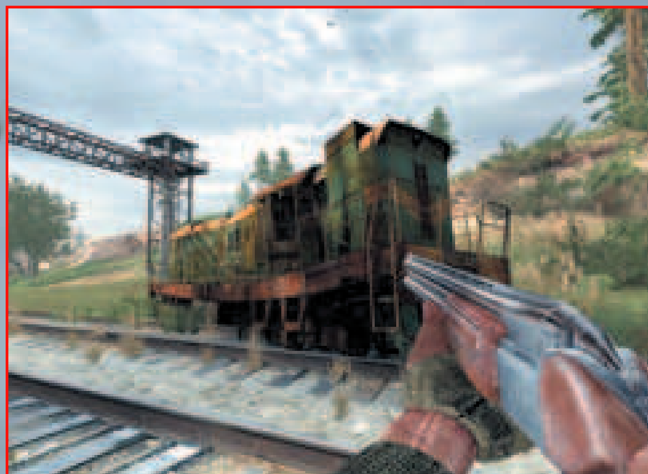
DX8-версия «Сталкера» упрямо выкидывает несколько кадров из анимационных связок, отчего все живое вокруг Меченого становится невротичным и дерганым. Мы наблюдаем за дракой собак и «плоти» — слегка зашкуренной с помощью радиации версии домашней свиньи. Монстры пишут хитроумные иммельманы и мертвые петли на склоне оврага, изредка выходя в лобовую друг с другом и в итоге сцепляясь на несколько секунд. После пары ласковых укусов странное маневрирование возобновляется. Мы вопросительно смотрим на Алексея, тот лишь пожимает плечами: «Существуют некоторые сложности, покамест мешающие нам убедительно реализовать ближний бой. Стараемся!»

Следующая остановка: помоечная. Гора бытового и производственного хлама, искореженное железо, накренившийся кран. Его лебедка исходит пронзительным стоном — более убедительную музыкальную атмосферу сложно себе представить. В небе кружит стая падальщиков. «Ворона, крыса и бутылка водки — классический завтрак сталкера. — Алексей и не думает шутить. — Птиц можно подстрелить и съесть. Но их мясо отравлено радиацией, поэтому запивать следует только сорокоградусной!» Боже, какая жесть...

В отходах роется еще один новичок, он довольно громко ноет: «Где же эти гребаные артефакты? Мне сказали, их здесь...» Иеремиада прерывается хрустящим разрядом электричества. Из чистого воздуха нашему взору является странное человекоподобное существо, смахивающее на завсегдатая seafood-ресторана. Очевидно, он пытался съесть осьминога целиком — попытка провалилась, и теперь изо рта бедняги торчит мочалка щупальцев. Кровосос (а это он) громогласно исчезает и в следующий раз возникает подле новенького. В дело идет АК-47, шальные пули со звоном рикошетят от металлических предметов, зарываются в землю.

Заключительным перформансом радиационного зоосада становится грандиозная битва между плотью, кровососами, псевдокарликами и контролерами. Мы робко наблюдаем из-за угла за чумовым пиршеством: творится нечленораздельное! К вящему удивлению присутствующих экран начинает странно мигать, а Меченый без спроса выходит из своего укрытия навстречу веселящейся голытьбе... Контролер, пси-специалист мутантских вооруженных сил, умудрился пробить девелоперский god mode-чит и перехватил управление героем! Публика рукоплещет.









Поля заповедной Чуйской долины охраняются вертолетами. Говорят, их можно сбивать (но поживиться электроникой не удастся — взрываются, черти!).

Пьяный машинист — угроза составу. Однако въехать на тепловозе в столб удается лишь особым дарованиям.

Военное гостеприимство: на гостей не жалко самого ценного металла в Зоне — свинца.

В соседнем кьюбикле руководитель проекта «Сталкер» Андрей Прохоров приготовил гостям не менее гурманское зрелище. DX9-рендер, свеженький, только из печи!

На этот раз Меченый бредет в кромешной тьме святая святых – кольцевых коридорах защитного саркофага 4-го блока. Говорят, увидев их, один из представителей Минатома нервно вскричал: «Кто вас туда водил?!»...

Чоп-чоп. Фонарь на каске описывает мерную дугу при каждом шаге, высвечивая драгоценности царства бесконечных bump-текстур. В худо-бедно освещенных зонах луч заметно бледнеет. Лунные дорожки на зернистой поверхности металлических труб, сочащиеся влагой стены, тени на ложе автомата. Если остановить взгляд на лампочке, а затем отвести его, на темном экране остается тлеющая кучка полигонов. Инерция глазного яблока!.. Переходя из светлого помещения в темное, подождите, пока из черноты проявятся смутные контуры интерьера. Оказываясь на свету, отметьте, как медленно возвращается яркость палитры после эффекта засветки.

Доработанные эффекты аномалий блистают. «Мясорубка» вяло играет в воздухе мелкими листочками: все, что крупнее, она засасывает в вихрь, поднимает повыше и там скручиванием разрывает в лоскуты. От гравитационного усилия подскакивают и мелко трясутся окрестные бесхозные плиты, верстаки, стиральные машины. Страшно! «Комариная плешь» изменяет траекторию брошенных болтов, футбольным мячом отбрасывает все остальное. «Жарка» еле заметно преломляет свет в слоях теплого воздуха под ней. Лучше вовремя заметить ее приближение – пока она не материализовалась огромным левитирующим шаром огня, не вытеснила все цвета на экране единственным. Желтым!..

По всей видимости, перформанс мог бы продолжаться и продолжаться, но чисто человеческие слабости ваших корреспондентов взяли верх. Мы пробормотали невнятные слова благодарности, слабо поскреблись в стальную дверь и, едва узрев меркнущий вечерний свет, рухнули на газон перед производственным объединением «Росток», забывшись глубоким изнеможенным сном.

В грезах мы докладывали генеральному секретарю партии Игорю Михайловичу Исупову: пульс Зоны прощупывается уверенно, он четок и бодр. Единственное, чего мы действительно опасаемся, – неявки сюжета к назначенному времени релиза. Сюжета, о котором речистые бойцы GSC Game World ни словом, ни взглядом. «Эксмо», выручай.

Наполеоны

«Казаки-2: Наполеоновские войны»

сайт игры: www.cossacks2.ru
статус-кво: Ветераны. Проект готов
жанр: Стратегия в реальном времени
разработчик: GSC Game World (www.gsc-game.com)
издатель в России: «Руссобит-М» (www.russobit-m.ru)
издатель на Западе: CDV (www.cdv.de)
дата релиза: До конца 2004 г.



GSC Game World живет широко. По Сети ходят слухи о том, что в съемках вступительного ролика для American Conquest участвовало 15000 (пятнадцать тысяч) статистов. Руководитель PR-отдела компании Олег Яворский с улыбкой доносит до чувствительных ушей .EXE-корреспондентов эту веселую информацию. А сколько было на самом деле? В последнем случае, на съемках интро к «Казакам-2», собственный режиссер GSC затребовал три с половиной тысячи голов – и получил их все. Можно ли найти лучшее свидетельство благополучия девелоперской команды?

Из трех с половиной тысяч ряженых на экране явственно видны человек тридцать. Щелкают курки, дымно ухают мушкеты и ружья, строй картонно подминает под себя павших товарищей. Зачем тридцати сотням потеть в неудобных мундирах, если на них посмотрят один раз, а потом будут проматывать? Для той же цели, которую преследует своим существованием отдельная пиар-армия под начальством хорошего генерала Яворского. Для того же, зачем по восемь часов в день сидят за офисными компьютерами GSC украинские, простите, кибератлеты во главе с бойцом Тиаматом (так похожим на московского диджея Харди). Во имя престижа окаянного. Потому что GSC Game World выросла, стала больше, чем просто девелоперская команда. Теперь это фабрика.

Программисты, художники и дизайнеры «Казаков» и «Сталкера» разделены длинным прямым коридором. Они сидят в своих маленьких кьюбиклах за офисным стеклом, как очаровательные ухоженные зверушки в европейс-





Кавалерия демонстрирует самое ужасное построение времен Наполеона Бонапартийского — «Три пальца веером». Пощады не будет!



В правом нижнем углу Наполеон в гражданском и при котелке пробирается в расположение противника. Убив его, вы немедленно выигрываете военную кампанию.



На месте вальяжного памятника вскоре будет красоваться скульптурная композиция «Казаки пишут письмо».

ком зоопарке. В четко обозначенное обеденное время в столовой возникает гора одинаковых пластиковых коробочек с питательным содержимым. Выход из фабричного рая прегражден бронированной дверью, которую седовласый охранник в холле открывает нажатием огромной инициирующей педали. Все приметы налицо: просчитанное до калории питание, режим, развитый корпоративный дух. Фабрика.

Руководитель проекта «Казаки» Евгений Григорович проводит демонстрацию, будто «Калашникова» разбирает-собирает. Не с закрытыми глазами, нет, но четко и ясно, так, что вопросов-вне-рамок просто не возникает. Когда через выверенные полчаса шоу закончится, отвыкшие от такого сервиса московские засланцы некоторое время посидят молча, затем растерянно развернутся и выйдут вон. Даже не попрощавшись.

А о чем говорить? Все ясно.

Вот глобальная карта Европы начала девятнадцатого века. На ней двадцать четыре тактических сектора и шесть держав: Франция, Великобритания, Австрия, Россия, Египет, Пруссия. Телодвижения на стратегической карте до безобразия просты, в них не заблудится и младенец.

Есть фигурка генерала (в начале игры он, конечно, лейтенант), и только благодаря своему исторически достоверному альтер эго игрок сможет принять деятельное участие в бою. Силовой захват близлежащих территорий элементарен, как ход E2-E4, — просто перебросьте полководца и его войско в облюбованный сектор. Если в последнем нет оппозиционного лидера, сражаться придется с народным ополчением и оборонными мерами, обозна-





Дмитрий Кузьменко наполняет игры GSC Game World неповторимой звуковой и музыкальной атмосферой.



Евгений Григорович, руководитель проекта, знает, как собрать и разобрать «Казаков» за тридцать минут.

ченными на глобальной карте башенками. Больше башен – больше тактической головной боли.

На время грубой военной агрессии «Наполеоновские войны» ныряют в хорошо знакомый адептам жанра тактический режим. К услугам вооруженных господ довольно подробная карта сектора со всеми приличествующими деталями: дорогами, селами, перелесками, реками. Возмутитель спокойствия является с края карты во главе экспедиционного корпуса. GSC-спецы делят войска на пушечное мясо, ветеранов, кавалерию и пушки. Маневры ведутся отрядами и только ими, одинокий боец в «Казаках» – трусливое беззащитное животное в лихорадочных поисках родной стаи.

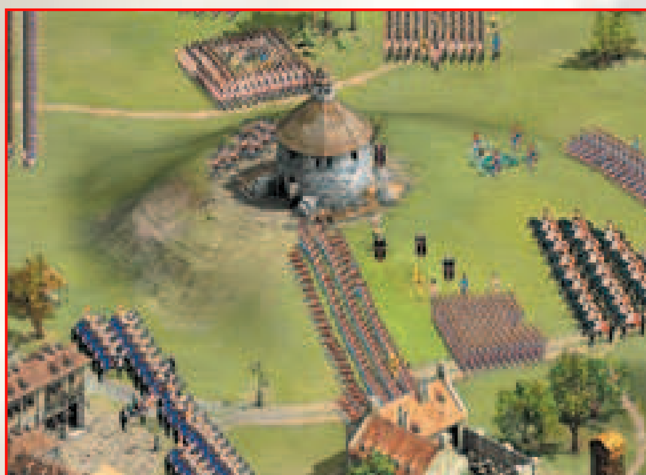
Оккупанты бодро маршируют вглубь территории по услужливо начертанным тропинкам – вне дорожного покрытия солдаты не пройдут и целого экрана. Растеряют мораль, затем смертельно устанут – и вот вы потеряли отряд! Особого боевого режима, отделяющего поход от драки, в «Казаках-2» не существует, войска противников не запирают, как в Rome: Total War, на тесном островке, где они обязаны разобраться, чей форс длиннее. К услугам дуэлянтов привольная губерния, условием победы является либо уничтожение (или, что более вероятно, разгон) всех отрядов противника, либо установление контроля над селами.

Последний вариант достижим с превеликим трудом. Сел много, они постоянно исторгают из себя милицию или народное ополчение и с легкостью меняют хозяина. Однако держать несколько изб в узде полезно – ополченцы обладают удивительной способностью зайти в сельский ДК никчемным мужичьем, а через секунду выйти в нарядном мундире того отряда, который вы решили доукомплектовать за счет местных рекрутов..Теперь вы знаете о вторых «Казаках» практически все. Разработчики намеренно придерживаются политики тщательной минимизации управления и игровых функций. В бою новичкам понадобятся лишь две команды: «стрелять» и «колоть». Продвинутые тактики оценят способность строя дать залп любым из трех рядов, а также, без сомнения, задействуют способности отряда к перестроению, пополнению и роспуску строя. И это все? И это все.

Впрочем, в шахматах (слышали?) тоже не слишком много фигур. Создатели «Казаков» между тем считают основной целевой аудиторией серии людей не совсем первой молодости – 25-28-летних. Значит, неспроста.

Ведение боя в «Казаках-2» может выглядеть милой рождественской инсценировкой, но не обманывайтесь – глубины здесь хватит на всех. Жесткие правила сшибок делают непро-







Варвары требуют выдать им четырех миссионеров, слишком уж удачно обративших туземок в свою веру.

Взятие Белого дома на исторический манер. Пушкой будут выбивать гэкачепистов.



По нашему разумению, египтяне — тайные короли формационных войн. Они с незапамятных времен практикуют клинопись, и разобраться в скоплении черточек, ромбиков и полосок для них — раз плюнуть.

стительной буквально каждую ошибку. Во-первых, строй стреляет один раз в две минуты. То есть, произведя залп не вовремя, отряд на долгое время становится абсолютно беспомощной кучкой смешно разодетых мишеней. Во-вторых, «градусники» усталости и морали держат каждую формацию за жабры: лишние сто метров в развернутом строю – и языки гвардейцев на плечах их товарищей в заднем ряду. Просчитаетесь с расстоянием до формации противника – и изнуренные бойцы взвоют и упадут в грязь лицом в двух шагах от рукопашной. К вашему невыразимому отчаянью. Авторы отталкивались от хорошо известного исторического факта: в девятнадцатом веке средние потери в бою составляли тридцать процентов от общего армейского состава. Строй не нужно вырезать подчистую, достаточно уронить его мораль настолько, чтобы он развалился сам собой. Выжившие, никому не мешая, спокойно поползут в сторону генштаба для восстановления сил и переформирования.

... А когда лейтенант станет маршалом, под его началом окажется около двадцати отрядов. Капризные, несносные, кисейные неженки. Задумайтесь об этом с должным ужасом на лице. Возьмите линейку и циркуль. Подойдите к экрану. Действуйте.

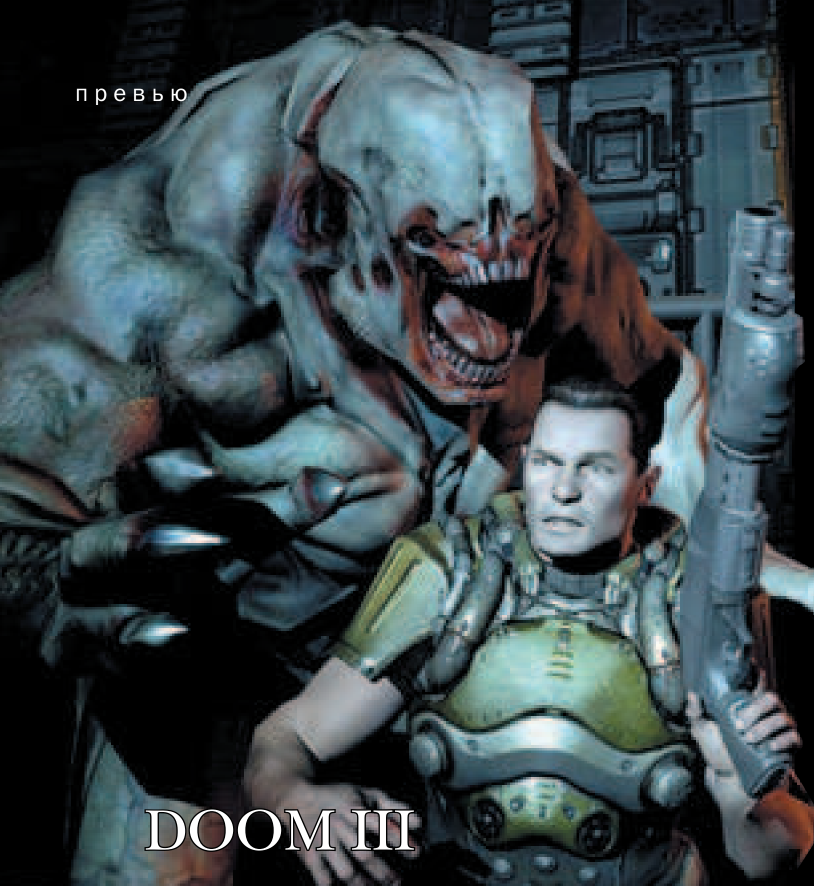
Глобальная карта призвана способствовать облегчению воинской доли. С помощью дипломатических функций (объявить войну, заключить мир, подписать договор о ненападении, вступить в союз) можно попытаться манипулировать соседями. Богатые нации вольны заказать саботаж и диверсии в пределах интересующего их сектора. Деревенские колодцы начиняются стрихнином, продовольственные склады опустошаются, казармы взлетают на воздух, а обезумевшие от голода крестьяне с удовольствием учиняют что-нибудь бессмысленное и беспощадное...

«Казаки-2: Наполеоновские войны» смотрятся гладко, работают, ровно урча, без единого сбоя. Многопользовательский режим без устали вылизывает та самая команда т.н. киберспортсменов (один из «мастеров спорта» занял второе место в мировой классификации Battle.net по WarCraft III: Frozen Throne аккурат во время измышления этого текста), онлайновый режим уже подключен и готов к испытаниям.

Качественный, массовый, серийный продукт. Как у «Нивала». Как у фабрики «Ударница». Как у всех-всех-всех, в чьих цехах, управляемых грамотными менеджерами, стоят умные и быстрые машины, собирающие продукты потребления для прихотливого покупателя нашего времени.

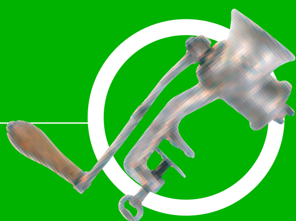
Превью





Обещанный и ожидаемый сверхит, блистательная игра, жаль только, очень уж вторичная. Впрочем, id можно и нужно прощать многое — хотя бы за стремление продвигать технологию.

Шутер
от первого лица



сайт игры: www.doom3.com
разработчик: id Software (www.idsoftware.com)
издатель: Activision (www.activision.com)
издатель в России: «1С» (http://games.1c.ru)
дата релиза: 3 августа 2004 г.



У меня есть имя

DOOM III вышел слишком поздно. Типография наотрез отказывается сжечь уже отпечатанные полномера где-нибудь на заднем дворе и быстренько переделать все остальное. Да и событие требует осмысления и обобщения, чай, не каждый год Кармак и Ко новинками радуют. Поэтому мы принимаем компромиссное решение: срочно телепортируем старика ПэЖэ в молодое тело, летящее к Марсу, договариваемся, что он будет периодически выходить на связь и кратенько сообщать новости. Что успеет — опубликуем. Как связь оборвется — тут же сбрасываем расшифровку чухонским первопечатникам. А полноценную многоголосую рецензию (не меньше 15 полос — гарантируем!) отложим до следующего номера. Читайте, свеженькое, еще КРОВИЩА кое-где брызжет симпатичными фонтанчиками… Господин ПэЖэ

ОРУЖИЯ не дают, гоняют уже 15 минут пешком туда-сюда!
ТЕМНОТА здесь чрезвычайно темная. И не крутите настройки — не поможет, там честно нарисован черный цвет. Омерзительно, особенно поначалу. Потом привыкаешь. И снова отвыкаешь, когда свет и тени движутся, — мозг отказывается расшифровывать этот калейдоскоп.
МНЕ страшно! Заберите меня отсюда! Раньше меня так пугал только кибердемон, а тут безобидные зомбики вываливаются из темноты — и стращают до колик!

Красиво, правда? Оно все переливается, горит, радует глаз…

ОНИ нам всю дорогу не врали! Ни на копейку! Помните, в октябре-2002 я писал о выступлениях id'овцев — каждое слово было правдой!
КОМПЬЮТЕРЫ с «живым» интерфейсом — это мощно! Нравится!
ЧИТЕРЫ, читеры! Врагов не рвет на тысячу маленьких кровавых кусочков, они не смогли сделать это без тормозов, поэтому тихонько испаряют их с красивым спецэффектом. Эх, испортили все удовольствие…
ОЙ, что это? Откуда пиксели размером в сантиметры на стенах? Что это за страшная ручка на скриншоте? Это же супер-пупер-ультра-высокое качество! А ведь таких мест много…

МНЕ здесь тесно! И это не решение дизайнера, это борьба с тормозами! Ведь чем меньше и извилистей комнаты, тем проще жить движку!

Я УЖЕ видел эту архитектуру! В Quake 3! И эти конфетные кислотные цвета оттуда же! Видимо, те же художники? И почему архитектура такая бедная и однообразная? Непорядок...

ТРУПЫ красивые. Бамп, шейдеры, все дела... Наверное, живые тоже неплохи, но рассмотреть не получается — больно дерутся, приходится убивать издали. Но зачем тогда они делали живых красивыми? Впрочем, и на трупах чуток сэкономили: видно, что полигонов мало, тушки угловатые, а вся кажимость сделана умным бампом и картами высот. Но красиво, конечно, хоть и читерски. Все равно молодцы.

СТЕКЛА — одобрить. Сквозь них налицо эдакая приятная «стеклянная размытость». Внушает.

...ЗВУК тяжелого дыхания... Это не Half-Life, это visceral entertainment в самом разгаре. Сначала он в дверь ломился, не смог, и ка-а-ак прыгнет в окно, зажал меня в угол — и давай жрать! Да больно же! Кстати, скрипты, хоть и не сложнее тех самых, памятных, из Half-Life, но достают до печенок. Монстры проламываются, спрыгивают, выскакивают. Темнота, и оттуда глаза. Красные. Не пользуйтесь сотовыми поблизости от сердечных протезов. Не играйте в DOOM III рядом с пенсионерами.

КАКОЙ ишак отобрал у меня любимый шотган с фонариком, привинченным к стволу? Почему я не могу вытащить кишки из вон того зомби и примотать ими этот поганый фонарик к «пушке»? Позовите сюда гейм-дизайнера, который додумался до этого издевательства, и я лично намотаю его кишки на ствол! И я уже заранее знаю, каким будет первый пользовательский патч...

А ПЫЛИНКИ перед фонариком веселые, и сам фонарик с неровной линзой — как настоящий. Наматывать кишки буду не на ствол, а на фонарик — будет красиво. Батарейки ему не нужны, цветомузыка будет вечной.

МУЗЫКИ внутри игры нет. И хорошо — заглавный трек вызывает желание не задерживаться в меню. Хотя, конечно, гадство — старина Трент Резнор (Trent Reznor) из Nine Inch Nails, делавший музыку для Q, очень хотел, чтобы источники звука прямо в игре создавали «живую музыку», но ему не дали. Говорят, бизнес важнее. Враги.

ПОКА все довольно просто, если не расслабляться. Но всегда есть шанс, что монстры телепортируются за спину (ненавижу, когда они это делают, — id не прав!) и зажмут в угол. Остается только не забывать перезаряжать оружие заранее, тогда есть шанс прикончить супостата раньше, чем он загрызет до смерти...





Ползать по стенкам монстры научились совсем недавно, и им это весьма помогает. Пугать меня. Они ка-а-ак прыгнут!

Мистер Фриман с гаечным ключом? Ох, извините, мистер Роланд!

НЕТ, это не «следующий DOOM», это не DOOM вообще. Это отдельная игра, навеянная Half-Life, хорошая игра, хотя и не проложившая новую дорогу в бесконечность. Из свежего ничего более аркадно-классического и более качественного не припоминается. Детишек обучает правильным вещам, опять же, отца от лузера отличает с пол-оборота. Вот сделают дефматч-аддон... А пока и пяти карт хватит.

ФИЗИКА есть, как обещали. Но не педалируется: есть — и ладно. Играть не помогает и не мешает, просто есть.

ЗАЧЕМ они воткнули туда недостаток воздуха — мне не понять. Маркетоиды, наверное, настояли...

ЗВУК неплох, хотя и слишком плотен: на уши давит практически постоянный шум машин и механизмов. Сабвуфер зомбирует соседей, стекла выгнулись наружу и замерли в ожидании финальной битвы.

РУЧНАЯ анимация хороша. Для ручной анимации, разумеется.

ИНТЕЛЛЕКТ? А что интеллект? На дистанции в пять метров от врага требуется только броситься или выстрелить. Он это и делает. AI можно было не писать вообще.

НА ИГРОВОЙ PDA приходит спам. Все как в жизни. Кстати, в переписке сотрудники UAC говорят, что недавно открыли сайт ua-corp.com. Проверил в современном Интернете — нет, сайта пока не видно, придется ждать: дело в игре происходит в будущем...

ТОТ «гейм-дизайнер», которому показалось, что аудиозаписи в найденных PDA лучше, чем текстовые, сильно ошибался. Слушать все равно приходится стоя на месте, ведь звук мешает воевать. А читать заметно быстрее и не так напрягает мозги. Впрочем, фонарик еще хуже.

ЯЩИКИ открываются кодовыми замками, а код почему-то всегда записан в PDA сотрудников. Куда смотрит служба безопасности?..

«ВОДЫ нет, растительности нет, населена роботами», — описывал планету Шелезяку компьютер профессора Селезнева. Теперь я знаю: Шелезяка — это Марс. Воду не сделали, растительность и открытые пространства — тоже не особо. Ай-ай-ай, Джон, мог бы и еще чуток поработать над движком, а?

БЕНЗОПИЛА — это хорошо.

ЧАСОВ пятнадцать на всю игру. В наши дни это довольно долго.

КООПЕРАТИВА нет, дефматч на четверых. Негусто.

ЧЕМ они занимались эти четыре года? Такие игры нынче делают за два... Может, и id поразил синдром большой компании?.. Вообще, инфраструктура вокруг Джонни явно слабее его. Жаль.

КАРМАК — сильный программист. Уважаю. Не падает, физика без глюков, вполне шустро на разумных настройках...

DOOM — снова наше всё. И никуда от этого не деться. Игра все равно удалась...

КТО это, что это? ОНИ ИДУТ!..

(Звук чего-то, раздираемого на части, тишина...)

ОТ РЕДАКЦИИ: На его место придут другие! После сдачи номера коллектив редакции в полном составе телепортируется на место, где прервались передачи старика ПэЖэ, и выяснит, кто из участников битвы разгрыз радиопередатчик. Заодно узнаем, кого ПэЖэ убил в финальной битве, когда добрался до нее. В конце концов, не могли же зубра-с-шотганом прикончить какие-то монстрики...



Desert Rats vs. Afrika Korps в подарочной упаковке.

Стратегия в реальном времени



сайт игры:	www.d-daygame.com
разработчик:	Digital Reality (www.digitalreality.hu)
издатель:	Monte Cristo Games (www.montecristogames.com)
дата релиза:	3 квартал 2004 г.
объем демо-версии:	329 Мбайт (см. ее на нашем DVD!)

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 1000 (рек. Pentium 4 1400), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. Geforce4+ или Radeon 9600+ с 64+ Мбайт ОЗУ), DirectX 9.0b, 1 Гбайт на жестком диске.

Разработчики об игре

Чтобы подтянуть многопользовательский режим, мы пригласили профессиональных игроков из Arma Team. Ребята предложили множество классных идей, к примеру — показывать время перезарядки у танков...

В Нормандии не был

Секретное оружие глобалистов, канал Discovery Channel арендует движок Total War: Rome — это на два порядка дешевле, чем компьютерная графика, и куда веселее унылых постановок с участием трех с половиной статистов. Компьютерные игры движутся встречным курсом: новый стратегический проект D-Day от Digital Reality комплектуется DVD с архивными видео- и фотосъемками, а каждая миссия сопровождается выступлением ветеранов в стиле «смотрю налево, а там ну... твою мать».

Олег Хажинский

А что делать? Конкуренция среди стратегических игр «про войну» становится все жестче.
Можно ли было всерьез полагать, что шутка насчет синтетического теста «Высадка в Нормандии» (см. уж не помню точно куда) растянется на два года и обретет такой небывалый, почти промышленный размах? Любая игра, от арканоида и Space Invaders до рисованного от руки квеста и текстового MUD, может позволить себе собственный день «Д». Стратегии в реальном времени не исключение. Это праздник со слезами на глазах — RTS уже давно дышат с присвистом в девичьих платьицах детсадовской поры, им душно в райцентре, они хотят в большой город, они грезят о славе шутер-блокбастеров, они тоже хотят быть кинофильмами, они отчаянно ищут новые способы выделиться из ряда себе подобных.

Карманная правда

Сегодня в кругу RTS немодно быть красивыми, здоровыми и простыми. Нужен изъян, печать безумной гениальности, провинциальный шик, легкая извращенность, умение совмещать несовместимое. Чарты не покидает Rise of Nations — стратегия, признаемся себе, неспособная пройти проверку т.н. киберспортом, зато по-родственному близкая Civilization. Людей притягивают чудеса.

Новый, простите, тренд — стратегии с «полным погружением», игры, в которых на экране происходит больше, чем нужно видеть, слышать и знать игроку. Отличить их просто: уберите руки от органов управления и наблюдайте. Если движение не замерло, а происходящее местами напоминает фильм про войну, вы у цели. Отряды некогда послушных юнитов начинают передвигаться и стрелять самостоятельно, тяжелый артиллерийский огонь в квадрате глушит однообразные «да, хозяин», а пехотинцы отказываются ковырять танки консервными ножами — оказывается... только сядьте... танки нельзя было уничтожить таким образом.

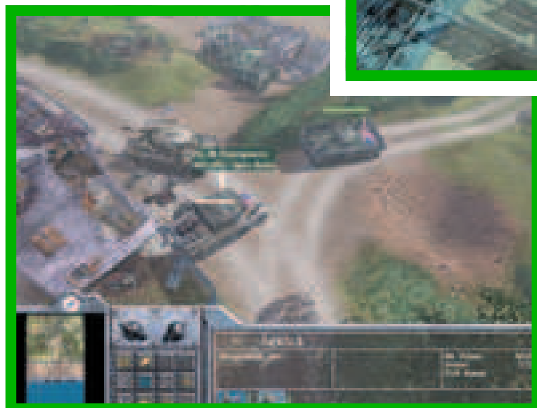
Карманный исторический реализм очень важен — нам нужны стратегии, которые выглядят настоящими, в моде легкий закос под Combat Mission. Это не попытка заигрывания с карликовой аудиторией варгеймов, адепты которых маркетологам игровых издательств на дух не нужны, это игры для тех, кто в принципе слышал о Второй мировой и хотел бы считать себя увлеченным военной историей, неплохим стратегом и тактиком, у которого по понятным причинам (ориентация на успех, плотный график встреч, пилатес по пятницам) нет времени разбираться в тонкостях той же Combat Mission.

Тенденция вполне здоровая (вы же не хотите получать пятьдесят клонов C&C каждый год?), однако новым стратегиям пока трудно, Intel и AMD едва поспевают за требованиями дизайнеров, а игроки порой сетуют на неудобный интерфейс и непростительную тупость искусственного интеллекта самостоятельных юнитов. Это проблемы роста. Не лишена их и компьютерная игра D-Day, о которой мы после небольшой разминки уже готовы поговорить. Что за игра? Вы уже почти все о ней знаете — это Desert Rats vs. Afrika Korps, обласканная Николаем Третьяковым-сан в вольюме номер шесть (стр. 86) с.г., но совсем про другое.

Наши мадьяры (Digital Reality) исхитрились нанести маркетинговым канонам удар ниже пояса — выпускают на старом движке новую игру при живом еще, прости господи, папемаме. Зачем? В показаниях путаница: то лопочут что-то про трехмерную траву, в которой так сложно искать мины, то прикрываются ветеранами Ост-Индийской кампании, которые, старые безумцы, якобы заставили их с рулеткой и ноутбуком бродить по северному побережью Франции, то заливаются соловьями о прелестях сетевых баталий ввосьмером на GameSpy, и не врут — многопользовательским режимом DRAK был полностью обделен. Правда, по нашей информации, где-то посредине. В этом году исполняется шестьдесят лет со дня высадки в Нормандии, и светлые головы в Monte Cristo решили использовать этот информационный повод по максимуму. Договорились с Normandie Memoire Association, привлекли непосредственных участников событий в качестве консультантов, отсняли воспоминания ветеранов, смонтировали вперемешку с кадрами хроники... Получился эдакий интерактивный выпуск документального кино про известные события с бесплатной нагрузкой в виде перелицованных «Африканских крыс». Так что, пустышка? Вовсе нет! Демо-версия D-Day оказалась вкуснее манны небесной посреди беспощадного к релизам дождливого лета. Триста с лишним мегабайтов содержат синтетический тест «Высадка в Нормандии» под названием «Самый длинный день» и совершенно бесплатный доступ к многопользовательским телесам — вполне достойный набор. Смотрим!



Разработчики обещают нелинейное развитие сюжета во время одной миссии. Если бы мне не удалось уничтожить эту царь-пушку, USS «Августа» не смогла бы подойти ближе к берегу и поддержать меня огнем.



Реализм в D-Day носит комнатный, ручной характер. Машина техников передвигается след в след за танком и «лечит» его в режиме реального времени. Это так удобно, что об исторической справедливости в такие минуты не хочется даже и вспоминать.

Day продленного D

Начало непростое. С первых кадров D-Day делает все возможное, чтобы нам не понравиться. Сначала низкобюджетный (что в принципе хорошо) и удивительно несуразный при этом (а это уже преступление) ролик на движке, сюжет которого вкратце таков: группу олимпийских чемпионов по синхронному ползанию в парковых насаждениях задерживает отряд пластиковых болванчиков, после чего командир чемпионов отдает честь главному болванчику и уез-



жает в картонном воронке. Затем утренник с проплаченным участием членов Normandie Memoire Association на тему «Сосунки, мы спасли эту планету, несмотря ни на что». Не то чтобы идея о скармливании игрокам по чайной ложке учебника истории перед очередной миссией вызывает раздражение, вовсе нет. Проблема в том, что пропасть между кадрами кинохроники и результатом работы графического движка 3D Walker пока слишком бездонна, чтобы можно было избежать кататонического шока при переходе от одного к другому.

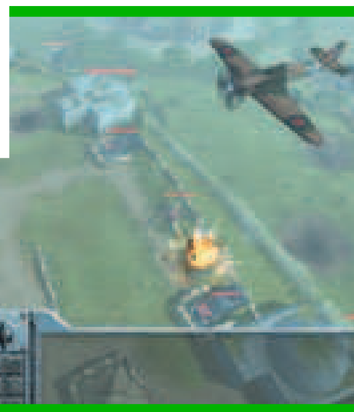
Впрочем, если целью разработчиков было создать в кадре полную неразбериху и вызвать у игрока ощущение паники, они с блеском выполнили свою задачу. Привыкнув погружаться в игру в атмосфере полного комфорта, сытости и довольства (они же должны сначала УВЛЕЧЬ и НАУЧИТЬ играть, правда?), игрок вдруг оказывается лицом на асфальте — со всех сторон его отряды обстреливают хорошо укрепленные пулеметчики, высоко в прибрежных скалах засели снайперы, а тяжелая артиллерия ведет себя так, будто хочет, чтобы мы выключили компьютер прямо сейчас.

Дисней-ад

Через несколько минут первый шок проходит, и мы понимаем, что ад вокруг — не более чем искусно спланированный розыгрыш. Целыми взводами гибнущие солдаты оказываются скриптовыми передвижками, спасти их невозможно. Обреченные жить останутся живыми, несмотря на ураганный огонь, а с моря прибывают все новые силы.



Арсенал техники и вооружений в D-Day стал еще шире, и, чтобы грамотно инвестировать тысячу очков в армию для многопользовательской баталии, приходится потратить минут десять, не меньше.





Удары с воздуха, а еще лучше тяжелая корабельная артиллерия — лучшие друзья современного полководца. Неразрешимые, казалось бы, проблемы исчезают одна за другой в огне.

Огнеметчики идеально подходят для выкуривания немецко-фашистских захватчиков из бункеров. Если всех ваших уконтрапупили, ищите танк или договаривайтесь с авиацией — расстрелять бункер из винтовок Мосина в этой игре не получится.

Кроме того, оказывается, что кнопка «пробел» останавливает время, давая возможность бестелесному полководцу на бреющем полете совершить вояж вдоль побережья, направляя сотни юнитов в обход минных полей, бросая героев на пулеметные гнезда, выбирая оптимальные направления будущего прорыва.

Еще одно открытие: юниты имеют специализацию, среди них есть разведчики с фантастическим сектором обзора, снайперы, которых так хорошо будет прятать в зданиях (позже, много позже), саперы, которые нужны прямо сейчас, ведь только эти парни разминируют проходы, проложат путь танкам и бронетранспортерам, без которых нам никак, никак не обойтись. Вот медики — они восстанавливают силы раненых, по собственной инициативе, как маги какие-нибудь из WarCraft 3. Вот огнеметчики — оказывается, совершенно неоцененные ребята — в одиночку способны выкурить из нерушимого (танк расстреляет боезапас) капонира добрую дюжину немцев, а затем их же и сжечь, если не сразит шальная и трусливая пуля. А если сразит, на помощь придут другие — и расстреляют немцев из автоматического оружия в два счета.

Так постепенно из хаотического сплетения автоматных очередей, бомбовых ударов, канонады береговых орудий и эффектных ракурсов рождается игра — неловкая, порой бестолковая, но все же игра. Да, солдаты ведут себя своевольно — неохотно реагируют на приказы, забывают про бесконечный (так обещано!) стек команд, застревают в трех соснах, отказываются ходить строем по «длинному правому клику»... Танки беспомощно возятся среди развалин, бронетранспортеры ездят боком едва ли не с большим проворством, чем естественным образом, а огнеметчик весьма убедительно поражает врагов сквозь угол дома. D-Day отличает некоторая несобранность, свойственная сложным играм на среднем бюджете. Нужно уметь прощать такие вещи, если мы не хотим, чтобы нас окончательно забетонировали.

Ожидайте высадки десанта в течение месяца и не забудьте поставить свежую заплатку к демо-версии (см. наш диск), иначе на серверах GameSpy вам будут совсем не рады.



«Звездные волки»
(бета-версия)

Опоздавший на целую вечность «наш ответ Homeworld» сменил ориентацию на ролевую и открывает в себе глубины, которые Homeworld и не снились.

Action/RPG
с элементами тактики



сайт игры: www.starwolves.ru
разработчик: X-Bow software (www.xbow.ru)
издатель: «1С» (http://games.1c.ru)
дата релиза: Осень 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium 4 1800), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), видеокарта класса GeForce2 MX400 с 32 Мбайт ОЗУ (рек. GeForce4 со 128 Мбайт).

Разработчики об игре

В игре два главных героя, основавших подразделение «Звездные волки». Один из них бывший дальнобойщик (альтер эго игрока), а второй отставной патрульный, ушедший со службы из принципиальных соображений.

Наша игра-2004

Почти виртуальная команда из Краснодара X-Bow software довела до победного конца shareware-платформер «Девастатор», засветилась на .EXE-конкурсе «Наша игра-2000» и скрылась под массивным крылом «1С». Два с половиной года Алексей «Skelos» Козырев и его люди делали игру, для которой в словаре жанровой принадлежности не оказалось нужного термина, а геймплей разработчики с удовольствием называют «экспериментальным».

Олег Хажинский

«Звездные волки» выходят этой осенью. Нам удалось выяснить все подробности у непосредственных виновников будущего события. Издательство «1С», то ли в силу крепкого финансового здоровья, то ли благодаря хорошо замаскированным под выжженных профессионалов романтикам в руководстве, то ли в силу общей занятости, выпускает иногда коллекционного качества игры, которые, если верить современной науке, права на жизнь не имеют. И это очень хорошо. Тем более что терпения и ресурсов у «1С» обычно хватает, чтобы довести сырую, но свежую нестандартную идею до приличной реализации.
Так было с «Космическими рейнджерами». Так будет, вероятно, со «Звездными волками». Космическая стратегия с крепкими, как сталь, РПГ-элементами, выращенная на почве первой юношеской влюбленности в Homeworld, получившая нескромную партийную кличку «Аллоды» в космосе», крепко настоянная на Mechwarrior: Mercenaries (вечная им память), переполненная разлапистыми деревьями навыков, корпусами для штурмовиков и истреби-

телей, фотонными излучателями и системами принудительного охлаждения лазерных установок, с нелинейным сюжетом и пространными диалогами в четырех томах, едва ли способна завоевать бездонные рынки Африки и Новой Зеландии. Между тем для нас «Звездные волки» — то, что доктор прописал.

Эксперимент века

Для X-Bow и Алексея Козырева «Звездные волки» — первый большой проект. За два с лишним года разработки команда выросла с пяти до двадцати человек, а вместе с ней росла и менялась сама игра. В начале начал был только трехмерный движок для отложенного в долгий ящик «Девастатора-2» и крепкое желание сделать нечто «в настроении Homeworld с более выразительным акцентом на взаимодействии персонажей».

Что получается? Сейчас на этот вопрос пытаются ответить полсотни бета-тестеров, благодаря стараниям которых разработчики разрешили сохраняться во время миссий и ввели три уровня сложности. «Экспериментальный геймплей» (от этого термина у небезызвестного вам, .EXE-читатели со стажем, продюсера «Звездных волков» Романа Косенко начинается нервный тик) состоит из всего понемножку: главный герой постепенно собирает команду из шести человек, перемещается от одной звездной системы к другой на скромных размеров корабле-базе (звучит как «принц-герцорг», но буквальный перевод mothership — тоже не вариант, согласитесь), выполняет сюжетные миссии, вступает в пространные беседы с сотнями различных персонажей по всей галактике, получает в итоге новые задания, которые с виду никак не отличаются от сюжетных, что создает у игрока здоровое чувство вовлечения в Историю, приобретает в орбитальных магазинах боевые космические корабли, вооружение и специальные системы и после каждого боя вкладывает заработанные очки опыта в развитие навыков своих героев.

Многочисленные объекты — планеты, космические станции, поля астероидов, останки кораблей любителей приключений — следует непременно посетить. Вдруг что-то интересное?

Из записной книжки: «Лазерные пушки бьют мгновенно и при должном уровне мастерства пилотов без промаха. Разработчикам пришлось придумывать специальные «рассеиватели», чтобы лазер не превратился в супероружие».





Профориентация

Далекое космическое будущее по версии X-Bow находится под игом олигархов: три мегакорпорации подмяли под себя экономику Империи, парламент бессилен, император скрежещет зубами, войска космического патруля едва отбиваются от атак галактических флибустьеров, а откуда-то из глубин космоса грозит кремниевым кулаком сбежавший из лаборатории Суперкомпьютер — его неорганические берсеркеры наводят ужас на мирных космоторговцев. Впрочем, все эти тайны мадридского двора и ожидаемые перипетии сюжета нам пока до лампочки — главный герой и его приятель горят желанием отомстить космическим пиратам. Игра прекрасно их понимает, сократив формальности до минимума: краткий курс молодого бойца, выбор имени, внешности и специализации: пилотирование, стрельба, ракетная техника, системы. Выбор ответственный, тем более что переквалифицироваться в будущем нам не позволят.

Новичкам, возможно, имеет смысл подумать о карьере стрелка — хороший стрелок, если сумеет достать достойный истребитель, мощные лазеры и защитные системы, не будет скучать на поле боя — знай себе атакуй.

Ракетчикам придется чуть больше думать головой, проворачивая нехитрые тактические комбинации. Лезть на рожон с дорогостоящими ракетами опасно, Алексей Козырев рекомендует отправить вперед разведчика, оснащенного stealth-системой, первым обнаружить противника, задействовать у пилота все специальные навыки, вроде «смертоносные ракеты» или «ракетный залп», и только потом ка-а-ак шандарахнуть!

Системщик в «Звездных волках» выполняет функции мага. Его корабль обычно под завязку напичкан хитроумными устройствами, которые позволяют дистанционно взламывать системы управления вражеских кораблей, блокировать двигатели или вооружение и восстанавливать повреждения сожителей по кораблю-базе. Системщик старается не вступать в ближний бой и, если вы не уследите за ним, в мгновение ока окажется в спасательной капсуле посреди обломков дорогостоящей машинерии. К счастью, в «Звездных волках» смерть отменена — герои теряют деньги и время, но не жизнь.

Пилотами будут играть великие тактики. Непринужденным движением мыши шесть подконтрольных нам кораблей объединяются в звенья, при этом ведомые получают возможность пользоваться умениями своего ведущего. Разработчики ставят нас перед нелегким выбором: мы можем воспитывать команду индивидуалистов-универсалов, которые действуют поодиночке (есть даже такой перк — «одиночка», обладатель которого в команде чувствует себя дурно), или сделать ставку на командную



игру, тренируя своих людей по узкоспециализированным программам.

Чтобы получить представление о ролевой системе «Звездных волков», нужно чуть-чуть напрячься и вспомнить дерево перков из Silent Storm. Припоминаете? В X-Bow пошли на радикальный шаг и вовсе отказались от численных характеристик героев. Разумеется, они есть, но от игрока надежно скрыты. Все, что мы получаем, — это деревья навыков. Пилоты приобретают навыки «тактик», ракетчики мечтают о перке «ракетный гуру», стрелки копят очки опыта на «быструю очередь».

Сможем ли мы открыть в своих персонажах все умения? «Это зависит от уровня сложности и того, насколько тщательно мы будем выполнять дополнительные миссии», — уклончиво отвечает Алексей.

Между тем мы уже давно выбрали карьеру ракетчика и очутились на корабле-базе.

Локальный коммунизм

При виде ассортимента местного магазина у любого поклонника космических стратегий случится легкий припадок. Типов корпусов не перечесть, разнообразные посадочные места для вооружения и систем, уникальные характеристики: скорость, маневренность, броня. Лазерные пушки, плазменные излучатели, ракетные установки бесстыдно выставили на витринах свои вороненые бока — для каждой «пушки» авторы не поленились придумать свою историю, а цена некоторых, кажется, превышает все разумные пределы. Интересно, что купленную в магазине обновку можно будет оценить в ближайшем сражении, — все излучатели и пушки появляются на трехмерных моделях кораблей. «Кое-что из редких видов вооружения игрок сможет получить в качестве трофея или подарка. Если будет правильно себя вести», — поясняет Алексей. Впрочем, «правильно» — не совсем верный термин. Игра с непростой системой взаимоотношений между кланами и тремя различными финалами на выбор позволит игроку выразить себя каким угодно образом. Сюжетные рельсы будут переключаться в ходе бесед с многочисленными обитателями «Звездных волков». Любители поговорить в этой игре попадут в настоящий рай — на некоторые вопросы разработчики предлагают до семи вариантов ответа, а для озвучания всех персонажей руководитель проекта попросил у «1С»... восемьдесят актеров. «На самом деле нам нужно еще больше», — скромно сообщает Алексей.

В открытом космосе

После всего пережитого на корабле-базе я был морально готов смириться с каким угодно аскетичным, серым, плоским, квадратным, бюджетным космосом. Между тем графический движок «Звездных волков», хоть и не использует актуальных в наступившем сезоне DX9-наворотов, продемонстрировал вполне убедительную картинку. Возможно, местные сражения в открытом космосе и уступают «западным аналогам» в динамике и плотности аудиовизуальных эффектов на кубический парсек вакуума, но краснеть за свой космос авторам явно не придется. Тем более что вся эта красота рассчитана на видеокарты класса GeForce2 MX, на которых в наше нелегкое время едва ли запустится даже тетрис.

Корабль-база материализовался в створе галактического портала и тут же замер — сработала «умная пауза». В чем дело? На горизонте появились силуэты космических пиратов. Уверенными движениями мыши Алексей идентифицировал противника и раздал команды своим подчиненным. Объединяться в звенья не имеет смысла — поодиночке наши ребята расправятся с пиратами быстрее. Те из нас, кто привык рубить в космических RTS с плеча, почувствуют себя дома — ставший классикой интерфейс управления Homeworld не обошел стороной и «Звездных волков».



Нехитрая ролевая система «Волков» как на ладони. Чтобы заслужить навык «Легендарный снайпер», как видите, придется перестрелять немало пиратов.



Интерфейс управления выглядит аскетично, чтобы не отвлекать внимание от космических пейзажей, и за редкими исключениями очень удобен.

Впрочем, ближе к финалу игры или на высоком уровне сложности «Волки» гораздо ближе к утонченному Harpoon, чем к беззаботной RTS «про космос». За роялем снова Козырев. В его руках игра превращается в походовую стратегию. Ежесекундно Алексей ставит игру на паузу, крутит карту, ловит в перекрестье курсора «входящие» ракеты, думает и принимает решения, использует специальные навыки своих пилотов, считает секунды до очередного хитроумного «спешиала» у системщика по имени Призрак, шепчет под нос: «НЕ УСПЕЕТ РАЗВЕРНУТЬСЯ», потом: «ПОРА СВАЛИВАТЬ». Что такое? «В квадрате появились штурмовики Чужих. Один из них вооружен торпедой с враждебными наноботами, которые разрушают оболочку кораблей. Вылечиться не успеем, класс корпусов не тот. Вот, смотри — видишь? Уже летит».

Через несколько секунд весь экипаж барахтается в спасательных капсулах.

«Классные торпеды, да? В будущем мы сможем использовать такие же. Против Чужих они, правда, не действуют. Зато против корпораций — вполне».

Вместо восьмидесяти актеров Козыреву выделили всего двадцать.

Рецензии

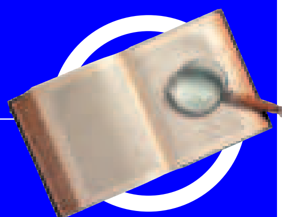




«Вий: История, рассказанная заново»

Зомби и вампиры. Странная маленькая деревенька. Хома Брут с осиновым колом в одной руке и молитвенником в другой, вполне возможно, — новая культовая фигура игровой индустрии. Легкий привкус «Монти Пайтона». Я не нахожу в «Вие» решительно ничего непростительного.

Survival horror



Те, кто

руководитель проекта: Юрий Лихота
ведущий дизайнер: Александр Мамонтов
ведущий программист: Николай Пономаренко
сценарий: Владимир Мазур, Марк Лимаренко, Николай В. Гоголь
музыка: Владимир Золотухин
разработчик: Crazy House (http://games.crazyhouse.ru)
издатель: Discus Games (www.dgames.ru)

сайт игры: http://games.crazyhouse.ru/projects.php?mode=project&param=1
платформа: PC
дата релиза: Июль 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 700 (рек. Pentium 4 1400), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), SVGA-видеокарта (800x600, 32 бита), DirectX 8.0, 4x CD-ROM, 1,7 Гбайт на жестком диске.

Обведи по кругу

Наконец-то и среди наших (вернее, украинских) разработчиков запульсировали самые плодотворные голливудские тенденции! Игра со странным, но в чем-то притягательным названием «Вий» — это украинский «Дракула», украинский «Реаниматор» и украинская «Ночь живых мертвецов» на одном диске (вернее, на двух).

Маша Ариманова

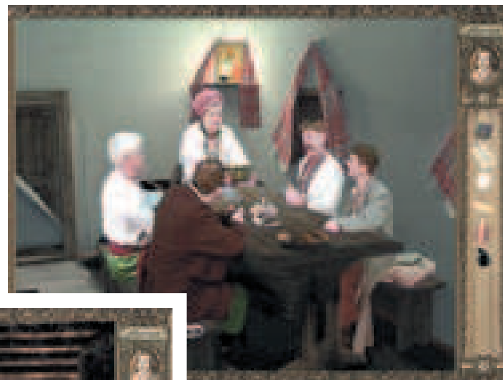
Давайте оставим в покое великого русско-украинского классика и зададимся рядом более актуальных вопросов.
Почему «Дракула»? Потому что действие разворачивается в конце восемнадцатого века, где-то в сельской глуши, в сюжет мастерски интегрированы легенды, народные сказания...
Очень силен национальный колорит в деталях и речи персонажей. Собственно, отдельные бытовые сцены (в частности, ярмарка в открывающей секвенции и занятия героя в свободное от чтения псалтыря и войны с нечистью время) настолько хороши, что у меня возникло сильнейшее желание встретиться с главным сценаристом Crazy House и нежно поцеловать его. На Западе вокруг этого крепко сбитого исторического хоррора вполне может случиться настоящий бум! А вы говорите: «Ночной позор»...

Он знает

Почему «Реаниматор»? Потому что сценаристы явно учились у Лавкрафта. История «Вия» поднимает минимум три излюбленные темы этого писателя.
Во-первых, тема смерти злого колдуна (в «Вие» — колдуньи), столь ловко обыгранная Лавкрафтом в «Истории Декстера Чарльза Варда». Авторов «Вия» интересует тот же вопрос: что происходит с человеком, утратившим свою человечность в процессе занятий темными искусствами, после насильственной смерти? Будет ли черный маг мстить? И если да, то как? Не грозит ли его обидчику в таком случае еще большая опасность, чем если бы черный маг был жив?

Во-вторых, тема Герберта Веста, тема воскрешения мертвой плоти с ужасающими последствиями. Она тоже раскрыта в «Вие» мастерски. Я не хочу никому испортить удовольствие, но все же упомяну страшным шепотом, что в сцене с летающим гробом (и очерченным на полу меловым кругом!) у меня неоднократно екало сердце. Наконец, это тема существования Древних Богов. Фигура Вия (не очень ясная, но усеянная разнокалиберными щупальцами и жалами) производит очень сильное впечатление. Думаю, культ вокруг Вия способен развиться не меньший, чем вокруг уже порядком поднадоевших Ктулху. Вполне возможно, что именно Вия отныне будут брать на вооружение ведущие разработчики FPS в качестве финального босса. А какая у него коронная фраза! Почему «Ночь живых мертвецов»? Потому что спокойный (хоть и графически страшненький) квест в третьем акте взрывается ураганным зомби-экшеном! Такой напряженной концовки адвенчуры не знали со времен «Фантасмагории». В стенах старой, темной, жуткой церкви происходит финальная осада, противостояние, жестокая схватка, равных которой вы не видели даже в фильме «От заката до рассвета».

Там есть все. И традиционное протыкание осиновыми кольями, и чтение молитв, и окропление водой (соленой), и личный вклад разработчиков в вампироборчество: натравливание на монстров черных куриц и черных петухов. Затем следует хрестоматийное заколачивание дверей (как водится, после каждой такой операции герой находит себя во все более темном и замкнутом пространстве) и не менее хрестоматийное спасение с помощью подземного хода. Замечательно, просто замечательно! К Гоголю претензии есть? К Гоголю претензий нет. Невооруженным глазом видно вдумчивое, терпеливое изучение Мыколой Васильевичем работ ведущих мастеров жанра ужасов (кроме Ромеро, Стокера и Лавкрафта тут можно различить вклад Баркера, Маккаммона и, безусловно, Стивена Кинга). Редко случается, что фильм или игра, сочетающие в себе разные категории монстров (в «Вие» есть и зомби, и вампиры, и даже собака-оборотень!), воспринимаются настолько органично.



Тарантиновский диалог про запас хода у брички. Жалко, без негров и ругательств.



Вот она, «Ночь живых мертвецов» по-украински! Вы уверены, что разработчики не взяли за основу какой-нибудь из неопубликованных рассказов Лавкрафта?

Разработчики об игре

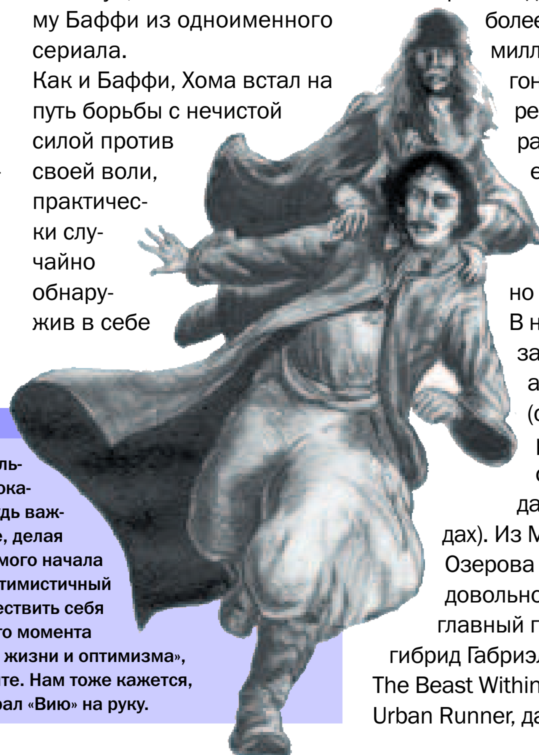
«Игрок не «работает» в игре, тщательно обшаривая курсором каждую локацию, опасаясь пропустить что-нибудь важное, а живет в предлагаемом мире, делая то, что ему хочется. Этим игра с самого начала настраивает на легкомысленно-оптимистичный лад — это помогает быстро отождествить себя с персонажем, также до последнего момента не теряющим легкого отношения к жизни и оптимизма», — пишет Crazy House на своем сайте. Нам тоже кажется, что отказ от пиксель-хантинга сыграл «Вию» на руку.

Последнее, о чем хотелось бы упомянуть в сюжетном плане, — нестандартный главный герой. Студент философского факультета МГУ им. Ломоносова Хома Брут — не ваш типовой истребитель вампиров, не знающий ни страха, ни упрека. Пожалуй, ближе всего к нему Баффи из одноименного сериала.

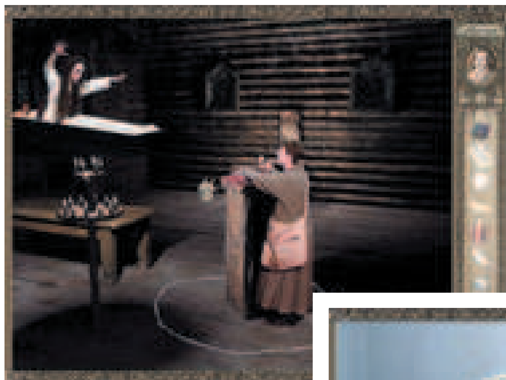
Как и Баффи, Хома встал на путь борьбы с нечистой силой против своей воли, практически случайно обнаружив в себе способность к истреблению ведьм. На протяжении трех актов разработчики очень достоверно передают все страхи и колебания г-на Брута (мне очень понравился эпизод, в котором в волосах красивого юноши эффектно пробивается седина), но в финале он все-таки берет в руки осиновый кол и находит свое предназначение. Браво! Ждем сиквела! Поскольку прямого столкновения гг. Вия и Брута так и не произошло, в скором выпуске игры «Вий-2: Без век» сомневаться не приходится.

Читай

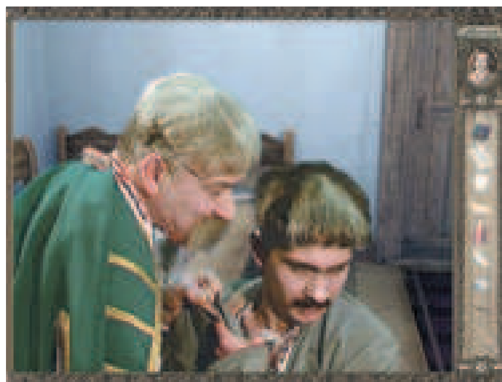
Правда, с технической точки зрения все обстоит ужасно. Если не считать заставок, в которых нам демонстрируют удивительный черно-белый артворк, «Вий» состоит из живого видео на фоне обсчитанных на компьютере задников. Если верить авторам, отдельные фоны содержат в себе более пятидесяти миллионов полигонов. Да только результат все равно оставляет желать много лучшего. Видео не столь дурно само по себе. В нем участвуют замечательные актеры (сплошь народные и заслуженные — даже в эпизодах). Из Михаила Озерова получился довольно забавный главный герой, этакий гибрид Габриэля Найта из The Beast Within и Макса из Urban Runner, даже из выса-



сывания куриного яйца он может устроить целое представление. Хороши костюмы (вот разве что у них слишком новенький, необмятый, театральный вид). Операторская работа для квеста вполне приличная. Но видео сокрушают кошмарные задники. Они ненатуральны и попросту уродливы.
А ведь разработчики с таким тщанием подошли ко всем прочим аспектам оформления. Ну почему, почему вы не удовлетворились фотографиями? Или даже теми самыми черно-белыми эскизами? Честное слово, я с куда большим удовольствием прошла бы вашу игру, лишь созерцая иллюстрации и слушая закадровый текст да замечательную музыку!
Жуткие проблемы со вписыванием актеров хоть куда-нибудь. Что это за круги вокруг них на траве? Попытки взаимодействия с анимированными курицами не вызывают ничего кроме жалости, Хома больше всего похож на джедая из неисправного голографического проектора. Пойди разработчики по пути The Last Express и переведи всю игру в рисованный вид, получилась бы сказка, шедевр мирового уровня. Без дураков.
Нахождение точек выходов из локации связано с жуткими мучениями. Локации не только бездарно нарисованы, но и бездарно спланированы. Деревня на шесть-семь дворов, открытая на все стороны света, наделена всего тремя выходами. С другой стороны, на вполне проходной локации (какой-нибудь угол дома, изображенный под хитрым ракурсом) может быть до четырех точек эвакуации! Локаций, по счастью, совсем мало. Но с непривычки можно заблудиться даже в духовной семинарии.



Заезды на гробах. Не рекомендуется к просмотру в темном помещении. Совсем, совсем не рекомендуется.



К сожалению, от эффектной седины Хому быстро избавят. А жаль. Она придавала герою дополнительный колорит. Кстати, еще Хома похож на Фрэнка Блэка из сериала «Тысячелетие».



Это Вий

«Вий» — квест, хотя особо он об этом не распространяется. Здесь практически отсутствует пиксель-хантинг (если не считать охоты на новые локации). Активных объектов немного, они очевидны и щедро прорисованы.
Собственно, вся игра сводится к разведке местности и сбору предметов, которые помогут Хоме пережить последнюю ночь в церкви. Побочные задания отсутствуют (не считать же такими поход за ситом в соседний дом или экспедицию за водкой в ближайший подвальчик!), в «Вие» содержится всего один вставной пазл (довольно интересный гибрид сокобана и игры «Пятнадцать») и пара абсурдных, диких, но симпатичных аркад в традициях «Монти Пайтона» (достаточно сказать, что одна из них происходит в невесомости, где Хома при помощи топора эмулирует действия гусеницы обыкновенной).
Пожалуй, самый бодрый момент геймплея — это ярко выраженный украинский вариант «Большого Лебовски». Три бездельника коротают время, играя в городки. Выиграть действительно непросто, к концу соревнований я научилась любить такие экзотические построения, как «Калитка», «Звезда» и «Артиллерия», ненавидеть «Письмо» и издавать восторженный визг всякий раз, когда моя бита по изящной, слегка отредактированной ветром дуге пикировала точно на хлипкую палочную конструкцию. Масса положительных эмоций. Может быть, разработчикам стоит подумать о полноценном симуляторе? Ей-богу, говорю это без какой-либо задней мысли.



Местная фам фаталь. Вообще-то настоящая фам фаталь тут панночка, но она скорее фаталь, нежели фам.

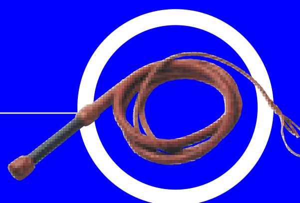
Увы, игра слишком примитивна и слишком коротка. Обезоруживает то, что она, в точности как Хома Брут, даже не пытается скрыть своей приземленности. «Вий» хочет рассказать нам историю, показать немножко видео, дать поразвлечься в миленьких аркадках, а вовсе не пропагандировать по-мистовски сложные взаимосвязи и нелинейные диалоги. Он интересен прежде всего необычностью своей литературной основы и только потом — игровым подходом к ней.
Думаю, если бы «Вий» был сработан из более трудоемкого и более интересного материала (допустим, пластилина), никто бы вообще не стал обращать внимание на то, что перед ним компьютерная игра.



Catwoman

Детский комикс. Третичный (по отзывам, но верим) фильм. И игра, вот, следом. Да, именно такая. Ловите.

Action/adventure



те, кто

руководитель проекта: Джез Сан (Jez San)
продюсеры: Ричард Лейнфеллнер (Richard Leinfellner), Джефф Гэмон (Jeff Gamon)
ведущий дизайнер: Гэвин Давенпорт (Gavin Davenport)
ведущий программист: Джеффри Юстман (Jeffrey Yustman)
разработчик: Argonaut Games (www.argonaut.com), EA UK
издатель: EA Games (www.eagames.com)

сайт игры: www.eagames.com/official/catwoman/catwoman/us/game_info.jsp
платформа: PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube, GBA
дата релиза: Август 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800, 256 Мбайт ОЗУ, Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, 4x CD-ROM, 1,3 Гбайт на жестком диске.

Кошкин дам

Неигр на свете немало. Разработчики либо халтурят, либо не в силах, либо за копеечку. Так и живем на почти необитаемом острове в окружении мутных потоков дряни, сдобренной то кинолицензиями, то просто гениальными идеями. Но случается, что несчастные лузеры швыряют на рынок просто невообразимые в своей низости шедевры, на фоне которых их серенькие собратья меркнут, тускнеют и сжимаются в комок. Вурмонд Хсиутт-Мухин

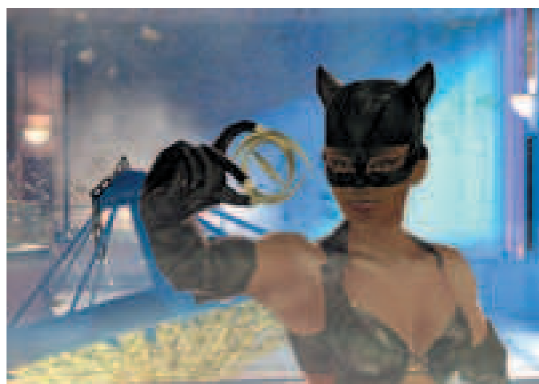
Эта история начиналась по ту сторону океана в суровые 40-е. По городам и весям Соединенных Штатов стройными колоннами шагали расписные сказки про супергероев на страже интересов человечества, про извечную борьбу в стиле бобро/козло и иной пафосный хлам, о котором читатель и сам прекрасно осведомлен. И стояли за всем этим издательско-просветительские акулы, наподобие DC Comics (они там, к слову, и поныне). У каждой был свой, ни на что другое не похожий козырной туз. В творческом авангарде упомянутой конторы скакал в те времена дорогой сердцу каждого россиянина комдив Бэтмен. На волне популярности подобных хедлайнеров второстепенные персонажи веселых картинок (а позднее и ТВ-релизов) также один за другим пускались в погоню за личной славой. Для рисованной Cat (на тот момент даже еще не Woman) черноухий товарищ по вселенной стал приблизительно тем же, чем «бабушка русской попсы» стала для «зайки моей». Рейтинг Бэтмена, печатного и узкоэкранного, полуприцепом тащил за собой ворох его не менее вымышленных земляков, и вот уже на излете свингующих шестидесятых ужимистая баба-кот удостоилась собственной телеверсии.

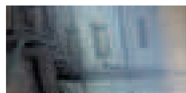
На радость мужчинкам, взращенным на макулатуре от DC.

Feline, так сказать, Fatale

Шли годы. Ей меняли облик, экспериментировали с одеяниями, периодически зашибали насмерть (в рамках концепции о девяти жизнях, но ей было все равно), потом воскрешали, снова дорабатывали имидж, выдумывали новые повороты в личной биографии (чего стоит хотя бы нашумевшая в конце восьмидесятых «Месть проститутки»)... Процесс продолжался в самых разнообразных конфигурациях, Catwoman реализовывала свои способности то самостоятельно, то рука об руку с духовным папиком (опять Бэтмен!), что иногда так любил возвращаться. Вся их мнимая вражда была не более чем очередным трюком сценаристов.

Но на заре нового сто- (да чего там, тысяче-) летия ответственные за чудеса господа обнаружили, что их товар нуждается в очередной художественной профилактике — более чем полвека на подмостках заметно потрепали даму, поубавив былого куражу. С методами хитрить не пришлось — все ближе и ближе подбирается к экранам фильмец с простым, как апельсин, названием — Catwoman, где олицетворением кошачьей грации призвана стать политкорректная американка Холли Берри. До недавних пор ее вклад в развитие мирового кинематографа сводился лишь к крокодильему рыданию на церемонии вручения О, но теперь все должно пойти иначе. Неиллюзорный мир комиксов стоит на пороге нового витка простой народной любви. Ну а какой блокбастер, да к тому же по комиксам, обойдется без пристяжной игры? КИ при фильме — предмет статусный, совсем как океанская яхта в водах Химкинского вдхр. Да и выручку от эксплуатации светлых образов необходимо повышать. Неуклонно. Ибо сказано: «бензин дорожает». Поэтому, с вашего позволения, оставим в покое этот пространный экскурс, в очередной раз напомним себе и людям, что мы прежде всего Game, а уже потом только .EXE. И с тяжким сердцем обратим сальны взоры на склепанный впопыхах кошкин экшен.





Вот оно, счастье!

Акробатические этюды подстерегают нас на каждом углу. В сочетании с поганейшим управлением и имбецильным обзором это делает их захватывающими втройне!

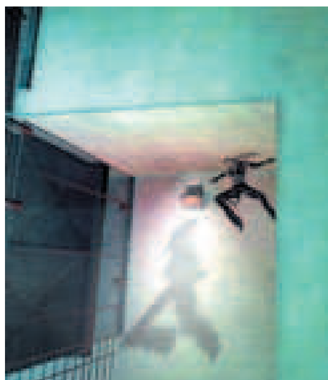
Руки вниз

Читая предрелизные заметки хорошо проплачиваемых отраслевых мурзилкиных, заряжаешься выдающимся оптимизмом. Все здорово и складно, строчки кода вяжутся в стишок, люди работают не покладая рук! Warner Bros. потно корпит в тесном контакте с EA, соколиным глазом следит за качеством продукции и в случае чего больно хлещет по рукам линейкой. Компетентные физиономии всерьез произносят слова «AAA-quality», «movie link» и даже «worlds sexiest woman». Но когда дело доходит до «соприкосновения с продуктом» (цитата, да), выстроенная в воображении картина начинает по-флаттерному вибрировать, осыпаться всей своей штукатуркой, а под конец и вовсе валиться с диким грохотом обратно на граундзиро. Антипрофессионализм, профнепригодность, пренебрежение элементарными нормами приличия, врожденная тупость, неспособность понять цель своей работы и сморкание в кулак — именно в таких терминах мне хочется охарактеризовать авторов этой поделки. А еще изобразить не неигру (боюсь, печатным языком это невозможно), а исключительно человеческие ощущения от нее. И я не вижу никаких

причин не сделать этого. Извините, если что не так.

Хроника прозрения

5 минут игры. Нарастает недовольство. 10 минут. Усиливается раздражение. 15. Хочется выключить не только компьютер, но заодно обесточить все здание и рвануть во леса слушать пение кедров. 20 минут. Кот-баба на том же самом месте, пытается преодолеть ряд преград и выбраться из хитросплетений крыш, карнизов и стальных сетей. 35. Полет нормальный, но хочется поесть и съездить клавиатурой по монитору. Камера не подчиняется никаким людским законам и живет своей, глубоко интимной жизнью. Манипулятор «мышь» мерцает в сторонке красным сияньем — в ходу все та же клавиатура. 47 минут. Свежие замыслы, новые кнопочки, неведомые движения. 61,005 минут. Удары хлыстом. Пинки под дых. Бег рысцой на своих четырех. 98 минут. Прыжки по стенам. Прыжки по крышам. Прыжки через заборы и поиск, вечный поиск факин-триггеров. Прицелиться невозможно — камеру это не <censored>. 112 минут. Ступить куда нужно тоже проблематично — четыре стрелочки курсора ведут на соответствующие стороны света, без выраженного желания позволить нам филигранно корректировать курс. 141 минута. Пытаюсь вырулить эту тварь к выходу с уровня. Жму кнопочки, постигаю практику всеотрешения. 176 минут. Ненавижу котов. 219 минут. Придумал новую забаву — прыгаю холлиберрей со стенки на стенку, наверх, к бетонной плите. Смачно бью ее о плиту головой — раздается приятный хруст. Потом роняю на пол — и мы снова подпрыгиваем. Тожеигра. 258 минут. Картонные уши не мнутся ничуть. Структура черепа остается неизменной, только голова иногда погружается (с головой) в бетон. Наверное, в потолке открываются люки. 294 минуты. Вокруг никого, только подсказки как дальше быть. 314 минут. Пью жасминовый чай, читаю лабуду про комиксы. 345 минут 12 секунд. Закуриваю на балконе, после более чем пяти бестабачных месяцев. Голова идет кругом, перед глазами всплывают неоновые сумерки и захламленные подворотни. 411 минут. Начинает скакать давление. Хватаю ртом воздух, жму «пробел» чтобы (может, на этот раз повезет?) закинуть клятую животную на очередную высоко расположенную панель. Это не представляется возможным, но, с другой стороны, разве это так важно? 456 минут. Вспомнил, как ругался в начале года на Принцаперсии, называл «обезьяньим симулятором» и негодовал по поводу бесчисленного количества обязательных к исполнению трюков. Вижу, был фатально не прав. Мехнер хоть и злодей, но все же гений. А эти говн... 512 минут. Так с людьми нельзя. 1024 минуты. Стоицизм крепчает. Ваш новый автор уже не тот, что был вчера. 1111 минут. Звонили, кажется, из масонской ложи, просили не драматизировать ситуацию. 1210 минут. Мир вокруг становится прекраснее. Тянет на воздух, к людям. Нужно устроить себе праздник. 1212 минут. С трудом преодолеваю желание зашибить на лестнице соседского котяру Кузьмича. Пытаюсь при этом быть адекватным. 1300 минут. Люди на воздухе говорят, что выгляжу утомленно. Увлекают в кантину жрать коньяк.



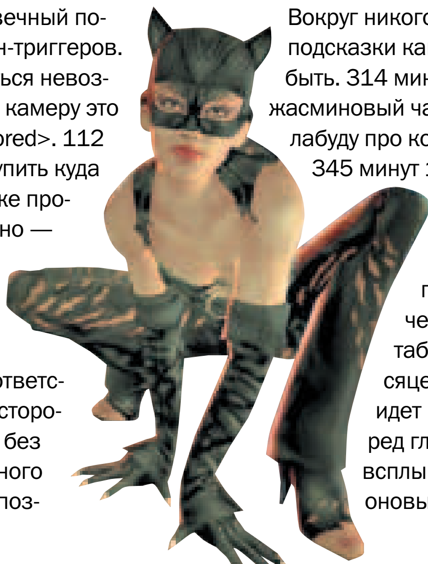
Мой любимый мини-гейм. Думаю, тут каждый сумеет найти для себя нечто подобное. Только стоит ли? Ну, вы поняли.

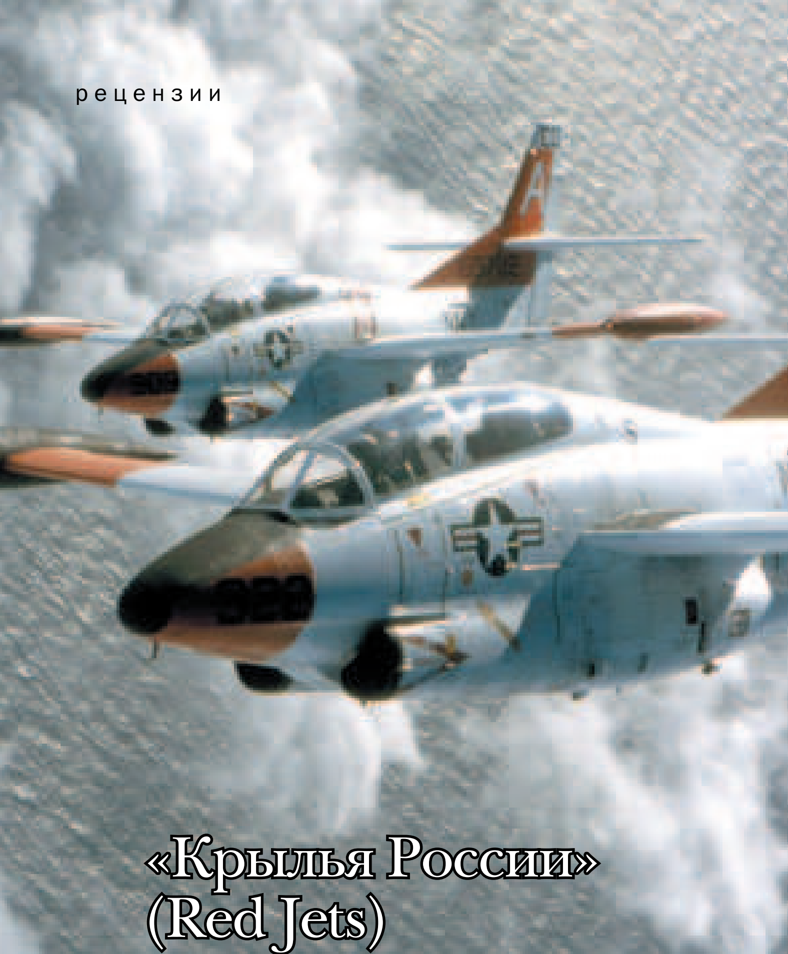


Игра про вот эту вот action-girl силой своего замысла не уступает рекламному ролику про то, как важно чувствовать себя защищенной и уверенной. В любых ситуациях.

Мир жесток?

2410 минут. Утро. Снова за игрой. На этот раз все быстро — 2415 и ALT+TAB. Читаю сайты. Случайно подслушиваю где-то (низок, низок!) обрывок разговора иностранной журналюги с исполнительным продюсером Catwoman (тот, который): «Will multiplayer be forming a part of the new game? Tell us about it», — умоляет иж. 2459 минут. Господин продюсер разминает лицевые мышцы и молвит: «There is only one Catwoman, so its single player». Изящность ответа поражает до таких душевных глубин, куда еще не пробиралось язвительное влияние уникального журналистского коллектива. 2600 минут. Понимаете? Из таких людей нужно делать шурупы. 2700 минут. Игра непроходима, как осеннее болото. Мешает не только грязь и повышенная вязкость, но еще груды захороненной тут же арматуры и иного строительного мусора. Кто потратит вдвое больше времени и освоит управление, разовьет шестое чувство и откроет третий глаз (чтобы не зависеть от местного киноаппарата) — тоже будет крайне удивлен. Ведь, проскакав-таки через все преграды, обнаружится, что впереди ждут точно такие же, только на порядок запутанней и глупей. Менты и злодеи included. Все против. Возникает вопрос: а почему тогда мы должны быть за? Не повезло нам, друзья, сегодня с релизом. По-крупному не повезло. 2800 минут. Quit. Alt+F4. Не держите зла.





«Крылья России» (Red Jets)

Бла. Бла-бла. Бла-бла-бла. Бла-бла-бла-бла... Вместо того чтобы вдарять, на фиг.

Авиатоска



Те, кто

руководитель проекта: Неизвестный Менеджер
код: Неизвестный Программист
сюжет: Неизвестный Сценарист
графика: Неизвестный Художник
звук: Неизвестный Звукорежиссер
музыка: Неизвестный Композитор
разработчик: InterActive Vision Games (www.iavgames.com)
издатель: «Акелла» (www.akella.ru)

сайт игры: www.akella.com/pub-redjets-ru.shtml
платформа: PC
дата релиза: 14 июля 9124 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 500, 128 Мбайт ОЗУ, DirectX-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, 24x CD-ROM, 900 Мбайт на жестком диске.

Крылья в пушку

Когда я утром встречаю себя в ванной, то здороваюсь с собой за руку. Мы должны поддерживать друг с другом приятельские отношения, ибо мы — напарники, и дух соперничества лишь помогает нашему экипажу летучего танка новых высот... О чем я говорил? «Крылья Родины» — хроника приключений нашей снобовышибалки. Лихо закрученный сюжет повествует о том, как мы вдарили, потом вдарили, после чего вдарили... Неизвестный Автор

Путем длительных визуальных наблюдений и тщательных измерений выяснилось, что наша Земля вовсе не круглая, как было принято считать ранее. Шокирующая новость привела к изобретению углобуса — от обычного он отличается наличием острых граней. Также стало понятно, что наши предки подозревали о таком положении вещей. Чего только стоит выражение «в этом у г о л к е земного ш а р а». Полтора десятка лет назад вышла игра Jetfighter: The Adventure. Идея использовать в родоначальнике будущей серии название жанра, к которому игра не имеет ни малейшего отношения, способна вызывать восхищение, и, к счастью, это не единственное радужное пятно в оболочке «Крыльев России» («КР», в девичестве Red Jets). Например, являясь по сути самостоятельным аддоном к Jetfighter V, «КР» вообще ни разу не уронят с губ название материнской серии. Да что там, этот памятник неизвестному разработчику тщательно скрывает даже имена своих создателей. Осталось только раздавать диск даром — и «КР» смогут влиться в богемное движение «за анонимное и бесплатное искусство» (ЗАИБИ, чего уж там скрывать).

Перед нами эксклюзив: «КР» не смогли перевалить за грань шестой (восьмой? десятой? кто-нибудь, промеряйте и расскажите!) части суши. Забавно, что об игре, постоянно демонстрирующей иностранное происхождение англоязычным названием, остальной мир даже не подозревает.
Впрочем, кому там интересны камчатские... Поговорим о сюжете.
Jetfighter V: Homeland Protector (в наших гранях — «На страже родины») поражал в самое исподнее заоблачной силы сюжетом. Мы, простой калифорнийский труженик небес, отбивались от утюживших небесную твердь Лас-Вегаса северокорейских самолетищ. Затем по ходу сюжета выяснялось, что на самом деле виноваты вовсе не съехавшие с катушек кимирсены, а некие террористы, жаждущие получить удивительное мерликанское суперорудие, для чего означенные бенладены похитили у несчастной КНДР всю авиацию и предприняли крупномасштабное наступление. По всем фронтам, сволочи...
Да, сценарист той игры воистину не зря ел свои мухоморы, сюжетец тогда проклюнулся шикарнее некуда. К нашему огромному сожалению, в «КР» не осталось ни грамма ярмарочной фантазии.
История аддона суха, словно чукотский лишайник: американские морские учения у дальневосточной границы, как бы случайно нарушивший наше воздушное пространство штатовский транспорт, запросы, оставленные без ответа, ракета в брюхо, эскалация конфликта, вы еще не спите?



А иногда пилот разговаривает сам с собой — и дает себе задания. После чего с нашей помощью сам же их выполняет. Задача-максимум: зайти себе в хвост.





Наш отряд летит в последний бой, вот-вот начнется жуткая заварушка в полной тишине. Дзен милитариста.

Есть три времени суток: день, вечер и ночь. Утро здесь не наступает никогда.

Где море?

Пролетая над береговой полосой, очень приятно, разглядывая окрестности, вслух удивляться современным технологиям: это ж надо, в наше время даже такой мегамакситрэш выглядит исключительно благопристойно. На шотах спичкокоробочного размера игру можно спутать с каким-нибудь проектом класса AA. Или даже AAA. (Кстати, интересно, кому пришло в голову обозначать статус игровых проектов терминами ПВО?)
Графика может похвастаться даже шейдерами. Правда, шейдеры эти в незнакомой трэш-артовой обстановке явно теряются и начинают вытворять черт знает что: местная вода будто прямиком вылезла из страха-ненависти-лас-вегаса, она непрерывно и очень суетливо почесывается, да и на вид это скорее твердая субстанция, чем-то парадоксально напоминающая кожу. Но лучше не знать, о чем думает этот мыслящий океан.
На холмах выросли деревья. Неопознаваемые зеленые образования спешно покрывают поверхность в самом ближнем радиусе, буквально в километре-другом от нас. Пытаются всегда быть рядом, но и не перенапрячь движок численным излишеством. Этот странный процесс чем-то напоминает живой мир «Периметра»: кажется, будто камчатская земля от нашего присутствия покрывается сыпью.
Вообще же на местную земную поверхность натянуты спутниковые фотографии, что придает игре приятный ретро-вкус. Помнится, у последних приличных аркадных симуляторов (IAF и USAF) земля выглядела примерно так же — разумеется, с поправкой на прошедшие годы.

Где люди?

На задней стороне коробки есть список «Особенности», в числе которых «детальное отображение кокпита». Точно! Мы уже видели этот кокпит — в J5 сей бюджетный F16-стайл трудился во всех имевшихся самолетах: F-22, F-35 и, конечно, в самом F-16. Теперь тот же кокпит отрабатывает за Су-27, Миг-29, Як-141 и даже Су-25. Авионика, простите за выражение, во всех восьми самолетах идентична. Правда, следуя традициям всеобщего ультрареализма, в местных ТТХ Су-25 радар не указан, но это же не повод убирать его из кокпита, правда?
На самом деле это настоящая проблема: игра совершенно наплевательски относится сама к себе. Разные самолеты немного отличаются только количеством пилонов да внешним видом. Результат печальный: мы выбираем Су-25 и отправляемся устраивать дневной позор звену F-16. Две ракеты быстро кончаются, и остальных утюжим, садясь на хвост, и пушками, пушками. Сказ о том, как Кровожадная Моська завалила стадо слонов.
Тот, кто дергает за ручки нашего самолета, тоже достоин теплых дружеских объятий. База требует иденти-

фикации самолета-нарушителя. Выбираем цель, и наш чудо-радар русским языком пишет «C-130». Но существо в кабине продолжает пребывать в неизвестности. Наконец, мы подлетаем к четырехмоторной туше вплотную. «Ага, C-130!» — бодро рапортует на базу пилот нашего самолета. Надо же, ну кто бы мог подумать! При этом прошу принять во внимание, что все эти переговоры выводятся только комиксоподобными субтитрами. Озвучки никакой нет, а о получении очередной реплики колонки рапортуют кратковременным статическим шумом.

В «особенностях» также указана «продвинутая система вооружения и наведения».

Тестовая лаборатория до сих пор ищет тайные глубины в наличествующей системе выбора цели одной клавишей и оружия другой. Результаты расследования читайте в итогах года в февральском номере 2005 г.

Игра оставляет пугающее чувство одиночества. Под крылом не проедет случайный автомобиль. Мимо не пролетит по своим делам боевой «tovarishch». В эфире стоит оглушающая тишина, никаких фоновых переговоров. Мы одни. И, заходя в хвост очередному F-16, думаешь: «Хоть бы мяукнул...»

Где дебрифинг?

Разработчики вообще не перетрудились. Внеполетной части фактически нет. Ни файла пилота с какой-нибудь статистикой, ни завалящей энциклопедии.

Помимо мини-редактора быстрых миссий (устанавливаем количество волн противника) есть четыре тренировочных задания, после которых нас ожидают 16 миссий одиночных и еще 16 в кампании. Итого... двадцать. Два десятка малолитражных заданий, в среднем минут по пять, максимум — десять. Задания большей частью совершенно однообразные: материализуемся непосредственно перед точкой X, там режем все, что режется, и вываливаемся в меню. Лишь изредка это разбавляется живородящим трэш-креативом: например, когда приказывают вывести наших авиаторов из окружения. В том смысле, что кружат несчастные над морем карусель с противником и выйти не могут. А еще есть такая жемчужина: внезапно вокруг нас телепортируется добрая дюжина вражин, и нам надо добраться живым до базы.

Модель повреждений взята прямиком из всех платформеров мира. Одна ракета или несколько попаданий из пушки летальны. Повредить какую-либо систему нельзя, или все тип-топ, или на всех экранах загорается надпись «катапульт.». Кстати, сюрприз: при посадке можно разбить самолет.

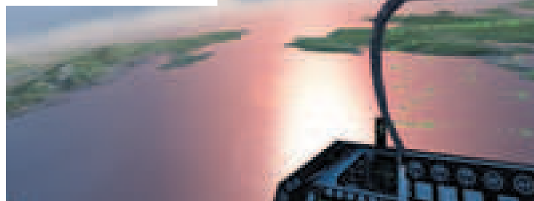
Кривая обучения, разумеется, практически отсутствует. Кривая же имеющейся интересности выдерживает максимум полчаса, после чего валится на уровень моря, где и пребывает всю оставшуюся игру.

Жалко! Упущена еще одна отличная возможность сделать настоящий аркадный симулятор. Причем все технические составляющие на месте: не хватающий звезд с неба, но вполне приличный движок, в целом пристойная (по аркадным, само собой, меркам) летная модель, просторная, весьма неплохо сделанная карта... Не хватает какой-то досадной мелочи, сущего пустяка. Баланса. Дизайна. Игры.



Долетев до края карты, наш самолет без всяких предупреждений, мгновенно меняет курс на противоположный. В первый раз этот цирковой номер с переворотом на 180 немало шокирует.

Подумать только, даже такие игры способны на эдакие ракурсы. Хвала прогрессу!

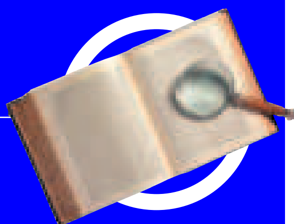




Nancy Drew: The Secret of Shadow Ranch

Что вы знаете о девочках, девушках и женщинах тоже?

Подрывной квест



те, кто

директор: Дженифер Бирс (Jennifer Beers)
сценарист и продюсер: Анна Коллинз-Людвик (Anne Collins-Ludwick)
ведущий художник: Шейла Кайльер (Sheila Caillier)
ведущий программист: Уэйн Сайкс (Wayne Sikes)
музыкальный редактор: Кевин Мантей (Kevin Manthei)
разработчики: Her Interactive (www.herinteractive.com)
издатель: Atari (www.atari.com)

сайт игры: www.herinteractive.com/prod/sha/index.shtml
платформа: PC
дата релиза: 20 июля 1B6G г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 400, 64 Мбайт ОЗУ, DirectX-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, 12x CD-ROM, 300 Мбайт на жестком диске.

Жажда крови

Отличный, бесподобный экземпляр! Настоящая находка для всякого пучеглазого трэш-гурмана. Ладно скроенная бюджетная игра для среднего школьного возраста при ближайшем знакомстве оборачивается червивым яблоком Пандоры. Играть невозможно, но это и не нужно: наслаждайтесь удивительным перформансом, который помимо своей воли (надеюсь!) учинили игровые подмастерья.

Ашот Ахвердян

Игра начинается так, как начинаются все без исключения фильмы ужасов. Главный герой прибывает в некую пасторальную местность, милую глазу и приятную уху, где некоторое время наслаждается жизнью. Уже с первых минут действия появляются микроскопические трещинки в нарисованном изображении рая, но герой их не замечает. Трещинки растут, расползаются, с неба падает первый кусок штукатурки, герой уже понимает, что не все в порядке, но еще не может признаться в этом себе, медлит в нерешительности... Тем временем камуфляж спадает: герой оказывается прямо в аду, где подвергается невообразимым мучениям и нередко, надо заметить, погибает.

Но высший пилотаж рассказчика — не продать раньше времени мрачный секрет. Никто не должен до поры догадаться об адской сущности поющих над ухом птичек.

Ловушка

Главная героиня повествования, Нэнси Дрю, появляется на Тенистой Даче. Небольшой, но уютный дом, наполненный разными интересными предметами и предметиками, причем вокруг нет той пустоты, что характерна для игр бюджетной породы. Мы осматриваем книжные полки, картины на стенах, приусадебный участок и думаем, что игра-то, похоже, будет весьма. Все-таки выдержанный стиль — такое редкое явление.

Нэнси приехала одна. Друзья, которые и потащили ее на свою дачу, по неизвестным пока причинам задерживаются. Да и хозяева что-то не торопятся встречать гостью...

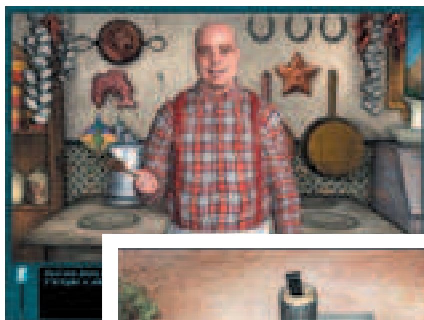
Я знаю, восклицает игрок, здесь все не так просто! Нэнси предстоят страшные испытания, возможно, даже несовместимые с жизнью!.. Да, все не просто. Но мы откроем страшную тайну: унижать и мучить будут ВАС, дорогой игрок. Не ждали?

Нэнси, детектив-любитель, подросток, родившийся 70 с лишним лет назад, едва ступив на ковбойскую землю, моментально решила впутаться в какую-то сомнительную историю со змеями, светящимися лошадьми, легендарными преступниками прошлого века и прочей романтикой со всеми остановками, включая сокровища как депо. Что ж, приманка что надо, вот только... что вы знаете о девочках, девушках и женщинах тоже? Нет, я тоже никогда их не видел, но представление-то мы имеем — по фильмам, по книгам, да и слухи ходят...

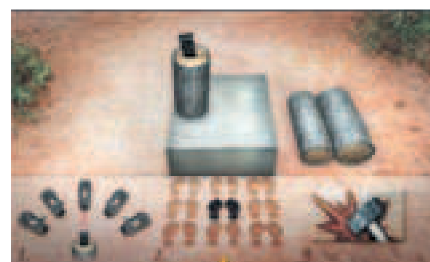
Согласно по крупицам собранной информации, девочки страдают патологической аккуратностью. Также они обожают лошадей и готовы проводить в конюшне целый день и только ввиду уже упомянутой аккуратности отправляются ночью спать домой. Все девочки умеют и любят готовить, с удовольствием проводя на кухне долгие часы. Еще они обожают шить и даже вышивать, посвящая этому все оставшееся от лошадей и кухни время.

Крестиком

Да, вы правильно поняли. Нас искусили трагической историей с покушениями и привидениями, заманив в симулятор чистилища обреченной домохозяйки. Дело в том, что создатели игры, кажется, представляют все вышеперечисленные занятия примерно так же смутно, как и мы. Задумайтесь над тем, как барышни готовят? Откуда они знают, что именно и как делать? Гм... просто знают, да? Так здесь и решили, а потому готовить мы будем (ведь придется обязательно!) в немалой степени методом проб и ошибок и схлопочем все радости построения карточного домика научным тыком. Ошиблись, схватили не тот ингредиент — начинайте сначала. Не та посудина? Начинайте сначала! Не угадали с температурой? Ха-ха, догадались, СНАЧАЛА!! При этом процесс приготовления еды, как вы знаете, занимает вовсе не одну минуту. Сначала, сначала, сначала!!! Запоминаем склонения слова «фрустрация». Красивое же слово, правда?



Повар, расправиться с которым хочется в первую очередь.



В число сугубо женских занятий входит рубка дров. Сейчас Нэнси ка-а-ак вдарит!

Лошади. Вы помните, что эти уродливые создания были придуманы до изобретения стандарта plug'n'play? Поэтому, один раз проинсталлировав лошадь, в дальнейшем вы не сможете пользоваться ею безнаказанно: каждый раз после выключения лошади ее надо инсталлировать заново, моя девочка, ты же так сильно любишь лошадей! Пункт «А»: в кантри-глубинке нет другого транспорта, кроме гнедых. Пункт «Б»: ездить будем много — локации, персонажи, сами понимаете. Поэтому закатывать лошадь в упряжь придется часто, помножьте на пиксель-хантинг: промазали мимо нужной точки на шее? Сначала! Игрок к этому времени уже изгрызет полклавиатуры — еще бы, ведь так приятно раз за разом собирать давно уже решенный пазл!

Тотальная ненависть

Как можно еще усложнить и без того затруднительное положение Нэнси? Очень просто: вбить клин между нею и игроком, заставить их относиться друг к другу с недоверием и враждебностью. И у них это получилось! Первому встречному персонажу в вот такой ковбойской шляпе мисс Дрю говорит фразу, которая в адекватном русском переводе выглядит примерно так: «Ну чё, я типа приехала!». От ее интонации можно запросто поперхнуться клавиатурой. Но надо отдать Нэнси должное — пусть она и не производит впечатления интеллектуалки, зато и сволочью не является. Чего нельзя сказать о многих встреченных нами на пути персонажах.



При вызове на экран мобильного телефона курсор невозможно сдвинуть за пределы этого самого телефона. Издевательство.

Та самая «ковбойская шляпа» спрашивает у нас, совершили ли мы один нужный телефонный звонок. Мы отвечаем, что еще нет. На что «шляпа» говорит следующее: «Запомните, мисс, в деревне если говорят что-то сделать, то идешь и делаешь.» И вежливо улыбается.

Где, черт возьми, шотган, чтобы куриные мозги этого орангутанга разлетелись по всему дачному поселку?

Игра возводит в норму женское бесправие. Нам надо собрать кое-какие овощи с грядки. Знаете, что случится, если мы ошибемся? Игра закончится, нас моментально заставят паковать чемодан. «Не верю своим глазам, ты посмела сорвать НЕЗРЕЛЫЙ ПОМИДОР!? Немедленно ПРОВАЛИВАЙ ОТСЮДА!» Мы не знаем точно, но, вероятно, после отъезда Нэнси никуда уже не прибудет, а ее расчлененное тело упокоится в глубокой яме где-нибудь на техасских просторах.

Всех к стенке

Мисс Дрю постоянно хватается за свой мобильный. Смотрит почту, лезет за подсказками в Интернет — там на этот случай появляется сообщение: «В Интернете появилась новая информация»! К сожалению, своей головы у Нэнси нет — все, что удалось узнать, она немедленно выбалтывает по телефону подружке, а уж та все-все разжевывает и дает полезные советы. Удаленный доступ к мозгу.

Вся игра — одна большая оргия женоненавистничества. При этом она — «для девочек от 10-12 лет». Это же явный заговор — попытка повернуть эмансипацию вспять, вырастить девочек, живущих в Бермудском треугольнике «кухня-штопка-ах, лошадки», беспрекословно слушающихся всех мужчин, девочек, которых можно выгнать из дома за сорванный овощ.

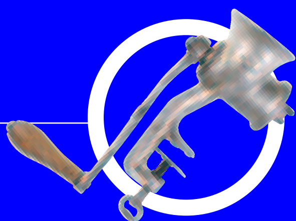
Одноименная книга, по которой сделана игра, написана некоей Каролин Кин (Carolyn Keene), которая состряпала длиннющий сериал про Нэнси. Вот только никакой Каролин Кин в природе не было и нет — над макулатурой трудились роты литнегров. Мужиков. Разумеется.



«Саботаж: Кулак Империи»

Deus Ex по-русски. Подробности вокруг.

3D-шутер
с элементами РПГ



Те, кто

идея игры: Вячеслав Гордеев, Дмитрий Ткаченко
сценарий: Вячеслав Гордеев, Сергей Алдухов
автор диалогов: Адам Барнет (Adam Barnett)
главный программист: Дмитрий Ткаченко
главные художники: Андрей Супряга, Павел Царев
музыка: ЕК и группа Total
разработчик: Avalon Style Entertainment
издатель: «Акелла» (www.akella.ru)

сайт игры: www.sabotain.ru
платформа: PC
дата релиза: Лето 2004 г.

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800 (рек. Pentium 4 1700), 256 Мбайт ОЗУ (рек. 512 Мбайт), AGP-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ (рек. 64 Мбайт), DirectX 8.0, 4x CD-ROM, 1,2 Гбайт на жестком диске.

Лицо с обложки

Карточный веер зарубежных издателей, всплывающие проекты-тезки, стремительно скользящая во времени по направлению к Дню Страшного Суда дата релиза — вот только ИЗВЕСТНЫЕ проблемы производства «Саботажа». А сколько их милосердно осталось за кадром!

Фраг Сибирский

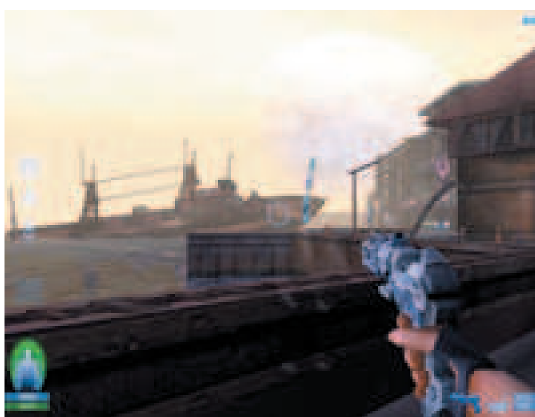
Но выделка даже столь многострадального прожекта рано или поздно подходит к концу. Скоро вы увидите «Саботаж» в магазинах родины. Наша версия датируется июнем 2004 года, она помечена как 1.0, в ней есть полные титры с благодарностями бета-тестерам (изрядное количество оплачиваемых бета-тестеров!) и богу Кришне лично. И вот, налетав свои положенные 40 часов, я сижу перед клавиатурой и легонько вибрирую. Я не знаю, что вам сказать. Мне очень, очень страшно.
Говорят, великие затейники Трэй Паркер и Мэтт Стоун (да, парочка, что делает «Сауф-Парк»), снимая свой новый антитеррористический боевик Team America (все роли в нем исполняют куклы), жестоко пошутили над комитетом продюсеров. На первом показе отснятой пленки, когда в фильм уже было вбухано чудовищное количество времени, денег, ресурсов, перед продюсерами появился ужасный задник с изображением Эйфелевой башни, на фоне которого двигалась уродливая кукла. Зал огласил истошный продюсерский вопль: «Господи боже мой, как же они нас поимели!!!»

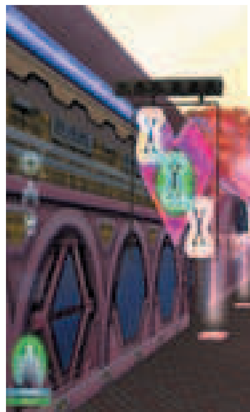
...и даже «Центрполиграф»

Продюсерам, кстати, повезло. Камера отъехала назад, явив удивленным зрителям великолепно сделанного кукольного кукловода, устраивающего кукольное же представление перед десятками кукольных жителей кукольного города. А вот что касается людей, коснувшихся «Саботажа»...
Мы видим скверный футуристический город из мульт-

фильма про Громозеку. Статисты бредут по его узким улочкам-желобам, как покупатели в супермаркете или зомби в фильме Дж. Ромеро (разница, впрочем, микроскопическая). На них пиджаки с модными заплатками, доспехи, скафандры и экзоскелеты. Все мужчины переваливаются, как бывалые космические волки. Все женщины — калифорнийские красавицы с неприличными татуировками. В небе плывут спичечные коробки. Над дорогами парят мыльницы. Обложки русских изданий зарубежной фантастики атакуют.

Понимаете, «Саботаж» выглядит, как ваш худший ночной кошмар. И дело даже не в том, что ховеркрафты, пешеходы и заботливо распределенный Настоящий Городской Мусор появляются и проваливаются в небытие в шести шагах от нас, словно дело происходит не на ПК, а на PS2 с ее ничтожной оперативной памятью. Не в том, что даже Либерти-сити из GTA был куда более детализированным. Это, в конце концов, не только шутер, но и РПГ, а в ролевой игре целое важнее частностей. Город Чудес — всего лишь наполнитель, он должен восприниматься не в деталях, а как одно большое яркое пятно. Черт с ними, с подробностями. Но именно такой предстает Настоящая Фантастика, Настоящий КиберпанкЪ, в воспаленном подростковом воображении (или романах г-на Лукьяненко). Это то самое место, та самая Имперская столица, где все жители разгуливают с выведенной на сетчатку картой города, общаются посредством встроенной в мозг электронной почты, но пьют пиво из высоких жестяных банок с «ключиком» и делают снимки «Поляроидом». Да-да, «Поляроидом»! На каждом бедре бластер, на каждом животе татуировка, в каждой шее аугментация. Ужасное предчувствие о сюжетной линии «Саботажа» коснулось меня. И точно, в обмен на нужную информацию бармен попросил меня вытащить его дочку из стрип-клуба. О господи... Гильдия Наемников. Боже ты мой! Арена Смерти. Иисусе! Подземное Логово Хакеров (нет-нет, правда!). Христос Всемогущий! На текущий миг эволюции компьютерные игры, кажется, обзавелись самосознанием. У них есть связи с кино и книгами, они в состоянии отличить штамп от нештампа, клише от неклише, они изучили ловушки и законы многих жанров. Они перестали быть компьютерными играми из фильмов и телевизионных шоу, прекратили выстраивать отношения по системе «принесенный с соседнего склада ящик — полезный инопланетный артефакт», стараются не облачать своих персонажей в футболки с надписью «Сюжетный Механизм»... «Саботаж» отбрасывает нас к середине девяностых, когда любой бармен владел Ключом к Военной Базе, любой продавец порнографии умел изготовлять фальшивые документы, а в каждом вставном квесте содержалось по два субквеста с нарастающим в геометрической прогрессии идиотизмом целей. Нет, ребята. В самом деле, сейчас так нельзя. Смешные акценты, как известно, не помогают борьбе с национальными (или жанровыми) стереотипами. «Саботаж» косноязычен, как книжка издательства «Центрполиграф»,



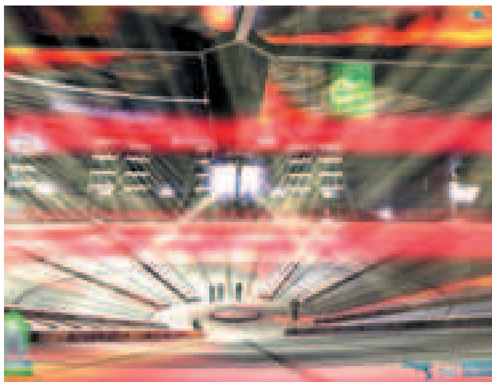


Район Dirty Cancers («Гнилой Рак»?!). Ни одним трущобам не обойтись без затонувшего траулера. Кстати, пистолет в «Саботаже» лучше носить в руке, а не в кармане.

В квартале «красных фонарей» на игрока выплескивают спецэффекты за всю игру разом. Остальные территории, прямо скажем, бедноваты.

а может быть, даже книжка серии «Альтернатива». Любая оригинальная русская игра должна быть переведена с английского, это понятно. Переводчик — тяжелая и одинокая профессия, текста в игре много (сценарист обожает линейные «нелинейные» диалоги с наборами однотипных реплик), а еще вывески, а еще меню... Но когда один и тот же квартал Scarlet Place зовется то Алыми Огнями, то Алым Дворцом (!!!), когда многоствольный ручной пулемет проходит у нас как «Бензопила «Октава» калибра 7 мм» (chaingun, вы поняли?), когда один и тот же бар называют то «Красной рукой», то «Кровавой лапой», когда на реплику бармена «ты не знаешь, кто это?» герой или героиня отвечают «ни одной» (any ideas, вы осознали?)... Играть в «Саботаж» можно только одним способом: переводить все фразы обратно на английский, а потом переводить с английского самостоятельно.

Я не буду рассуждать о причудах озвучания (зачем, скажем, ответственная за голос героини девушка то и дело оглашает опцию Exit в диалогах?), о том, что во второй половине игры звуковое сопровождение ни разу не попало по фразам в протоколе (некая замысловатая рассинхронизация). Это, наверное, можно как-то поправить к релизу. А вот выбросить в корзину весь «перевод» — едва ли.

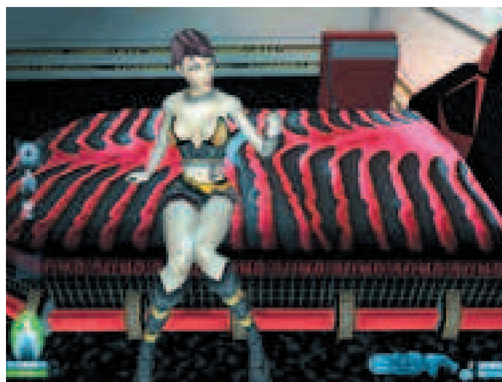


Подземный Клуб рядом с Притоном Хакеров. Ох...

Медленные мутанты

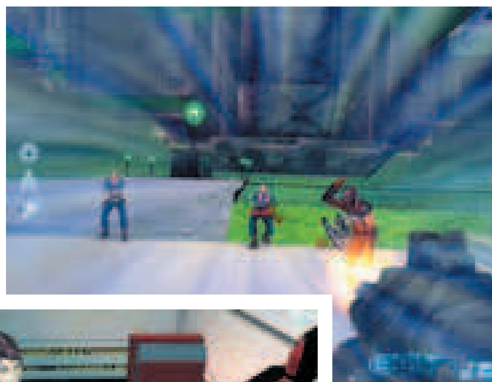
Геймплей «Саботажа» выстроен вокруг одной находки, одного-единственного полезного скилла — гало-ускорения. Леди и джентльмены, перед нами первый шутер от первого лица, в котором невозможна жизнь без slo-mo. FPS и раньше экспериментировали с рапидом (мощной, расширяющей сознание киносубстанцией), но как-то не очень уверенно. Для героя «Саботажа» рапид значит все. Только с ним можно успеть уклониться от вражеских пуль, пропустить над головой неспешно плывущий в воздухе плазменный импульс, подпрыгнуть, в полете точно поразить в середину лба пять врагов из мелкокалиберного пистолета, выхватить «утреннюю звезду» и, приземлившись, огреть шестого недруга шипастым шаром на гибком стержне.

Игровой процесс есть менеджмент блоков питания, от которых работают гало-ускорение, стелс-режим и аптечка. Много блоков на себе не унесешь. Но зато можно унести много аптечек. Путем комбинаций татуировок (о-о, этот неторопливый процесс растатуировывания героини!) и аугментаций время действия гало можно увеличить, энергозатраты на это дело понизить и т.д. Есть еще маленькие хитрости: скажем, при использовании ручного пулемета надо сначала дать стволам раскрутиться, а потом уже включать гало...



За героиню играть куда интереснее. Тот же визит в публичный дом сразу приобретает определенную пикантность.

На улицах поддерживается довольно специфический правопорядок — любой горожанин с лазерной винтовкой «Один» в руках и моргенштерном за поясом чувствует себя хорошо защищенным законом. Если, понятно, жмется к стене, придерживается самых светлых и открытых улиц и улепетывает как заяц, завидев цвета уличных банд. Да, с такой концепцией хорошей компьютерной игры не получится. Слишком напоминает банальную городскую жизнь. На машину вы накопите не скоро, так что надо топать, брести, плестись по набитым зомби желобам, глазами выискивая труп, который можно обобрать, бродягу, которого можно застрелить за несколько очков опыта, мимо равнодушных женщин, мимо защищенных силовыми полями ховекрафтов, мимо закрытых дверей, прислушиваясь к отдаленным выстрелам, размышляя о будущем, в котором — саботаж на заводе, внедрение в вооруженные силы, подрыв запасов топлива для звездолетов, семнадцать эпизодов, две сюжетные развилки, три концовки и много киберготической архитектуры.



Все перестрелки мы наблюдаем из-за вуали гало. Им это только на руку.

Чужая роль

Отложим в сторону все проблемы. Пропустим игру через сто пятьдесят ментальных патчей. Рассмотрим «Саботаж» в идеале.

Для шутера в нем слишком мало происходит на поверхности. Бои — чистая условность, прицеливайся в голову и нажимай курок в режиме замедления. Если игра идет не на мастерство маневра и не на реакцию, тогда на что она идет? Для РПГ здесь слишком мало всего внутри. Три скилла — это несерьезно. Ролевая игра может быть неприглядной и даже схематичной, но в ней должно шуршать множество шестеренок.

«Саботаж» — вещь поверхностная. В ней нет глубины, как нет ее в твердой обложке фантастического романа. Все это отчаянное количество часов вы будете нырять на очень мелком месте.

игровое железо

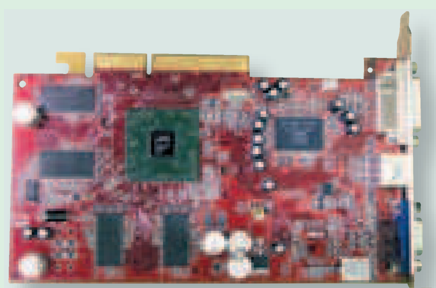
#08 (2004)

приложение



Для того чтобы истратить меньше $150 и тем не менее комфортно играть с близкими к максимальным настройками качества (пусть и с выключенной анизотропной фильтрацией и без FSAA), придется не просто купить самую мощную карту, но и прибегнуть к разгону. И процессора, кстати, тоже — ведь 3200+ недешев, а значит, мысля бюджетно, придется брать 2800+ и...

121



Бюджет-2004

1

Над ответом на вопрос «какую видеокарту посоветуете?» вот уже много лет бьются лучшие железные умы человечества. И мы тоже — грешны! — приложили руку к разгадке этого парадокса. К примеру, выразив полный респект новинкам Radeon X800 и GeForce 6800. Они превосходны, и, кажется, ничего другого уважающий себя игрок в свой компьютер допускать не должен. Но хотелось бы поговорить о другом. *стр. 122*



Лучше лучше, да меньше

2

Ежелетнее тестирование ноутбуков постепенно становится доброй традицией. А для производителей означенных приборчиков (или это аппаратики?), включая тех, кто раньше выпускал лишь строгие офисные машинищи, не менее хорошей традицией стало комплектовать большую часть универсальных моделей полноценными видеокартами, доводить до относительно приличного уровня динамики и награждать бандл-комплект несколькими играми. Игровые ноутбуки на марше, друзья! Встречайте, что же вы по кошелькам-то полезли... *стр. 124*



Голова — два уха

3

Нельзя сказать, чтобы на рынке мультимедийных колонок в последнее время ощущалось какое-то заметное оживление. А вот поди ж ты, половина нашей лаборатории заставлена коробками с акустическими комплектами! Да какими — о двух колонках, дополненных сабвуфером, а то и в простецком варианте — без басового солиста, зато большие, деревянные. Куда деваться — вострим уши. *стр. 136*

Бюджет-2004

Дмитрий Лаптев

Над ответом на вопрос «какую видеокарту посоветуете?» вот уже много лет бьются лучшие железные умы человечества. И мы тоже — грешны! — приложили руку к разгадке этого парадокса. К примеру, выразив полный респект новинкам Radeon X800 и GeForce 6800. Они превосходны, и, кажется, ничего другого уважающий себя игрок в свой компьютер допускать не должен. Но хотелось бы поговорить о другом.

Пряники for free

Допустим, бюджет, отведенный под видеокарту, ограничен не пятьюстами долларов и даже не двумястами, а сотней или, если необходимость затрат будет наглядно доказана, сотней с половиной... Что выбрать, располагая суммой в размере одной трети от стоимости игровой приставки? В том случае, если среди имеющихся на прилавках разноцветных кусочков текстолита ни один не обеспечит достойной картинки в интересующих играх, стандартный ответ: ждать. Только вот чего ждать? Не менее стандартный ответ: выпуска бюджетных версий чипов в рамках последних высокопроизводительных линеек, старшие модели которых наконец-то позволяют безоглядную дружбу со всякими шейдерами и вообще демонстрируют на экране все то, что нам так давно обещали.

Хорошо, смотрим на характеристики платы от ABIT на Radeon X600XT. Тактовая частота ядра — 500 МГц, памяти — 680 МГц, интерфейс — PCI Express, четыре конвейера. Именно: четыре, даже не восемь, как можно было бы предположить (хотя поначалу поговаривали, что выпускать чип, урезанный на 3/4 мощности, вообще вряд ли будут — достаточно 8-, 12- и 16-конвейерных версий). Словом, уже сейчас можно точно сказать, что ждать суперкарты за полцены, как это случалось изредка у ATi в прошлом (вспомним Radeon 9500 Pro), к осени или зиме не стоит. Точно, о бесплатных пряниках забудьте. И что остается? Посмотреть, как игры с красочным видеорядом чувствуют себя на картах, которые здесь и сейчас стоят в пределах упомянутой сотни (максимум полутора). Большинство из них нам знакомо, но есть и несколько условно новых имен.

Лучшие из худших

В самом низу продуктовой линейки канадской компании обитают карты на Radeon 9200, которые, между прочим, бывают двух сортов: простой и SE со сниженными частотами и вполовину редуцированной шиной. Помня, что этот чип произошел от Radeon 9000, причем отличается от него лишь поддержкой AGP 8x, а сам 9000-й был урезанной версией Radeon 8500, советовать покупать новую карту на таком монстре в игровых целях мы остерегаемся, да и сама ATi их в таком разрезе уже не продвигает. У nvidia давайте также исключим младшую модель — GeForce FX 5200, низкочастотные версии которой в современных играх демонстрируют 10-20 fps с заниженными настройками качества, а разнообразные Ultra-платы не выдерживают конкуренции по соотношению цена/качества даже со своими соседями по линейке. Да и вчерашний техпроцесс 0,15 мкм не добавляет очков к оценке и бесшумности — вентилятору.

Следующей идет новинка — Radeon 9550 по цене от $60 за беспородную карту со 128 Мбайт памяти и 64-битным интерфейсом доступа к ней до почти $100 за 256-мегабайтную версию с полноценной 128-битной шиной от какого-нибудь особо алчного брэнда. Для тех, кто забыл характеристики Radeon 9600, отличающегося от 9550-й модели только частотами, напоминаем: чип изготовляется по техпроцессу 0,13 мкм, располагает одним текстурным блоком на каждом из четырех пиксельных конвейеров, а частоты теперь такие: 250 МГц — чип, 400 МГц — память (против 325 и 400 МГц у прототипа). Что в играх? Far Cry на настройках, позволяющих «увидеть все» и в разрешении 1024x768, показывает в среднем 20 fps (по умолчанию предполагаем, что процессор из числа узких мест исключен). Неиграбельно, увы! В Tomb Raider: The Angel of Darkness ситуация еще хуже — набирается около 15 fps; примерно тот же результат в бета-версии Half-Life 2. Лишь Unreal 2 разгоняется до 40 кадросекунд. Нужно еще учесть, что минимальное значение fps будет вдвое меньше среднего.

Но формальное сравнение на максимальных настройках проясняет картину лишь наполовину. Тот же Tomb Raider можно довести до нормальной для глаз скорости обновления кадров, ведь даже полное отключение шейдеров в этой игре не сильно влияет на восприятие картинки, тогда как Far Cry представляет собой другую противоположность: качество по мере убавления значений в многочисленных строчках, определяющих детализацию текстур, проработку эффектов и прочее, падает зримо, скорость же растет медленно. А пример Far Cry

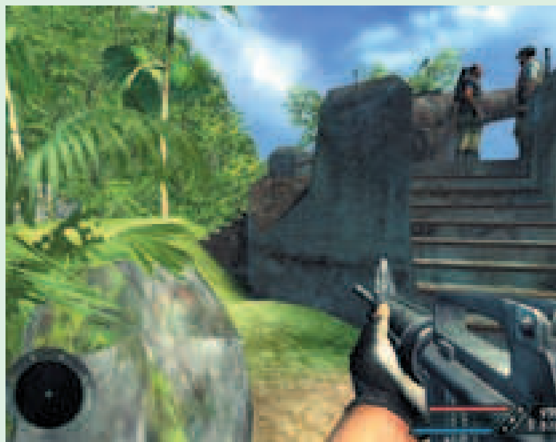
особенно показателен тем, что действие здесь происходит на открытом пространстве с довольно-таки честно прорисованной природой. Нет оснований полагать, что грядущие игры отступятся от заданной планки (скорее наоборот), поэтому мощность от вашей карточки в будущем потребуется никак не меньшая.

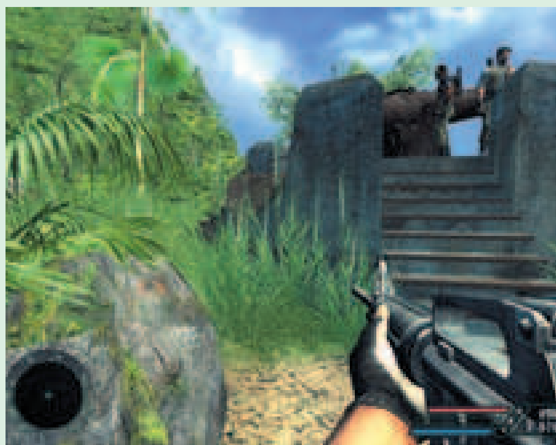
Чтобы не быть обвиненным в субъективизме, нижайше прошу верстку растянуть прилагаемые скриншоты до максимально возможного размера. Поэтому выбирайте сами: если вас устраивает усеченная версия качества картинки, Radeon 9550 берется устроить для вас полное 3D во всех актуальных тайтлах. Особенно если вы вспомните или освоите методику разгона (к примеру, с помощью RivaTuner или PowerStrip), каждый десяток мегагерц для памяти и процессора заметно отразятся на скорости обновления кадров. Причем среди существующих версий 9550-го оптимальным выбором будет карта со 128 Мбайт (меньше, к сожалению, не предлагается) и 128-битным доступом к памяти.

Заодно, кстати, можно будет слегка сэкономить на процессоре — ставить в пару к такому ускорителю чип на 3000 МГц и выше не имеет смысла. Более чем хватит процессора с цифрой «2500» в маркировке (но не меньше, а с учетом потребностей того же Far Cry его с пользой для дела можно будет даже слегка разогнать). По остальным параметрам особых послаблений делать не советую, в частности, 512 Мбайт оперативной памяти не будут пустым излишеством.

Примерно те же соображения относятся к GeForce FX 5500, симметричному ответу 9550-му «Радеону», GPU от nvidia, производному от 5600-й модели с частотами 270 МГц на процессоре и 400 МГц — для памяти; цены на карты укладываются ровно в тот же диапазон. Правда, в выбранной нами четверке игр 5500-й держит верх лишь в Half-Life 2, в остальных случаях — проигрыш, и ощутимый (в Far Cry даже после занижения всех настроек сохраняются ощутимые «затыки»).

В чуть менее стесненном финансовом случае (но так и не разменяв первой сотни) можно оказаться относительно счастливым обладателем оригинального Radeon 9600 с 325 и 400 МГц на чипе и памяти соответственно. Также обещают, что примерно в $100 будет оценен Radeon 9550XT (400 МГц — процессор, 550 МГц — память). А пока можно разжиться лишь картой Radeon 9600 Pro, превосходящей XT только частотой памяти (на 50 МГц), но никак не дешевле $120. Эта плата, к слову, тянет наш референсный Far Cry с максимальными настройками на внушающих 30 fps с копейками, до того же результата подросли кадросекунды и в Half-Life 2. Примерно такой же уровень набирают и прочие прогрессивно отрисованные тайтлы. Однако для комфортной игры настройки по-прежнему придется снижать, но уже не до самого минимума.





Если вы можете найти десять различий между этими снимками и чувствуете, что удовольствие от игры будет ими безнадежно испорчено, то бюджетные карты явно не для вас.

У nvidia же в 130-долларовых пределах царит GeForceFX 5600XT, карта со сниженной до 235 МГц частотой на процессоре и 400 МГц — для памяти. Мы писали о ней, и повторяться не хотелось бы (отставание от аналогичных Radeon подтверждено во всех тестах в печатной и сетевой прессе).

Приближаясь к границе $150, можно наткнуться на одну из версий Radeon 9800 SE со 128- или 256-битным доступом к памяти. В тестах эти карты выступают откровенно невзрачно, в чем-то немного превосходят Radeon 9600 Pro, но чаще уступают, и серьезно. Напомним, что 9800 SE получен из полной версии программной блокировкой половины конвейеров. В такой ценовой ситуации рекомендовать можно лишь карту с широкой шиной памяти и с прицелом на разблокирование всех восьми конвейеров. Кстати, после разблокирования и получения таким образом копии Radeon 9800 Pro мы насчитали в Far Cry среднее значение fps от 35 до 50 — в зависимости от используемого процессора. Меньшие кадросекунды получены в паре с Pentium 4 3,2 ГГц, максимальные — на Athlon 64 3200+ (использовалась обновленная версия с кэшем 512 Кбайт).

Мораль

Для того чтобы истратить меньше $150 и тем не менее комфортно играть с близкими к максимальным настройками качества (пусть и с выключенной анизотропной фильтрацией и без FSAA), придется не просто купить самую мощную карту, но и прибегнуть к разгону. И процессора, кстати, тоже — ведь 3200+ недешев, а значит, мысля бюджетно, придется брать 2800+ и... Давайте посмотрим на это как на примету ускорившегося совершенствования игровых движков, а вовсе не жадность чипмейкеров, не желающих устанавливать народные цены на топ-модели.

Лучше лучше, да меньше

Дмитрий Лаптев

Ежелетнее тестирование ноутбуков постепенно становится доброй традицией. А для производителей означенных приборчиков (или это аппаратики?), включая тех, кто раньше выпускал лишь строгие офисные машинищи, не менее хорошей традицией стало комплектовать большую часть универсальных моделей полноценными видеокартами, доводить до относительно приличного уровня динамики и награждать бандл-комплект несколькими играми.
Игровые ноутбуки на марше, друзья! Встречайте, что же вы по кошелькам-то полезли…

Тенденции

Вообще-то нет ничего удивительного в том, что по мере развития линейки мобильных GPU Radeon и GeForce их начинают все активнее использовать в ноутбуках. Особенно это касается тяжеловесных аппаратов класса «замена настольного ПК» на серьезных центральных процессорах. Почему бы не расширить функциональность таких монстров в игровом направлении? Причин для отказа нет. Тем более что ноутбуки для серьезной вычислительной работы покупаются все же относительно редко и чем остается занять многогигагерцовую цифромолотилку, как не играми? Как следствие, найти десктоп-модель с интегрированной графикой сейчас гораздо сложнее, чем с выделенным ускорителем, среди которых по количеству предложений лидирует Radeon 9600 Mobility, а второе место делят Radeon 9700 Mobility, GeForceFX 5600 Go и старички Radeon 9000 Mobility на пару с GeForceFX 5200 Go.

Строго говоря, полновесным ноутбукам остро не хватает мобильного ускорителя бескомпромиссной мощности, какого-нибудь Radeon 9800 Mobility. Или уж сразу X800, мечтать так мечтать! Между прочим, топовые центральные процессоры уже давно выпускаются синхронно в двух версиях: мобильной и настольной. Пока же в мощных ноутбуках узким местом в играх неизменно оказывается видеокарта.

Категория компромиссных ноутбуков, довольно крупногабаритных и тяжелых (2,5-3,5 кг), чтобы вместить любые серьезные компоненты, но уже пригодных для транспортировки пользователем, передвигающимся в пространстве преимущественно на машине, также густо населена моделями с теми же вышеупомянутыми ускорителями. Благо потребление тока последними версиями мобильных GPU в меру скромное, даже в рабочем режиме, благодаря повсеместному использованию техпроцесса 0,13 мкм. А в офисном режиме, когда GPU тормозится до минимальной частоты с помощью фирменных технологий PowerPlay от ATi и PowerMiser от nvidia, разница по сравнению с интегрированным решением становится и вовсе пренебрежимо малой.

Лишь в ряду особо компактных и безоговорочно носимых моделей весом до 2 кг по-прежнему преобладает интегрированная графика. И не потому, что вписать в ограниченный объем хотя бы и самый мощный самостийный акселератор не удается. Удачные примеры есть, но они единичны. Видимо, для массового распространения просто не наступило время. Рискнем предположить, что именно в этом направлении в ближайшем будущем и пойдет развитие мобильной графики.

Стоит также отметить активное внедрение широкоэкранных матриц, что является однозначным плюсом лишь в контексте DVD-кинопросмотра; в играх же «Wide Screen» пока находит ограниченное применение — банально нет соответствующего разрешения в списке доступных, и в результате приходится любоваться на вытянутое по горизонтали изображение. Но куда более примечательным фактом является подъем общего уровня качества матриц, случившийся именно за прошедший год. Лучшими современными ноутбуками можно

пользоваться прямо на солнце! Обзорность также доросла до уровня хороших настольных ЖК-мониторов. Учитывая, что разрешение 15-дюймовых матриц в ноутбучном формате достигает 1600x1200, тогда как настольные застряли на 1024x768 и 1280x1024, можно даже отметить парадоксальную победу мобильных компонентов над настольными. С цветопередачей, правда, не все так весело, но прогресс виден совершенно безоружным взглядом.

Как мы тестировали

Ноутбуки подключались к евророзетке еврокабелем, после чего на них устанавливался расширенный набор игровых тестов, включавший в себя:
а) великовозрастные игры Quake 3 (ибо куда без него!), Serious Sam: The Second Encounter и Comanche 4, в тех настройках, что использовались с первого тестирования ноутбуков, учиненного нами два года назад (сравнивайте на здоровье);
б) игры на DirectX 8.0 с элементами девятой версии этой мультимедийной библиотеки – Unreal Tournament 2003, X2: The Threat и Far Cry;
в) суровые синтетические тесты всех времен и народов – Gun Metal Benchmark 2, RealStorm Benchmark 2004 (тест на движке, основанном на принципе трассировки лучей), 3DMark 2001 SE (build 330), 3DMark 2003 (build 340). За «серьезные» приложения отвечал PCMark 2004, из которого мы привели результаты тестов рендеринга Web-страницы, скорость сжатия видеоролика в DivX, результаты синтетического теста на моделирование физических процессов и синтез 3D-изображения. Наконец, модное поветрие запускать сразу несколько программ параллельно и смотреть на то, что получается, нашло отражение в нашем тесте посредством того же PCMark 2004 – подтест Multi-Threading Test 2 (File Decompression / Image Processing).

Fujitsu-Siemens AMILO D1840

Параметры Pentium 4 3 ГГц (FSB 800 МГц), 512 Мбайт SO-DIMM PC2700 DDR SDRAM, Radeon 9600 Mobility 128 Мбайт, Realtek ALC655

Диски 80 Гбайт (Fujitsu MHT2080AT), DVD+RW (Ricoh RW8160, 16x8x24xCD-RW — 2xDVD+RW), Card Reader MS/SD

Экран 15,4” TFT (1280x800)

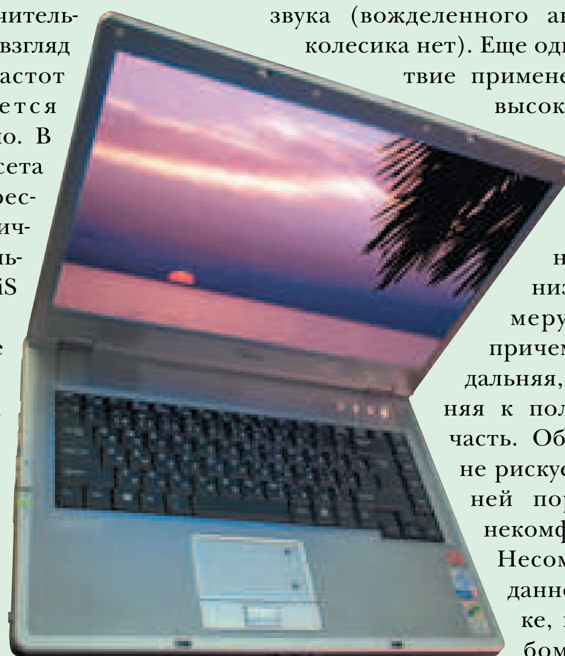
Вес 3,5 кг

Размеры (здесь и далее: ширина x глубина x толщина, мм) 358x269x36

Цена $1864

итоговый рейтинг **4,3**

Довольно характерный для середины 2004 года образец полноразмерного ноутбука, прямо-таки все приметы времени собраны в одной модели: широкий экран, ускоритель Radeon 9600 с непомерно большим и априори избыточным объемом памяти для своей все же не столь великой мощности, есть даже пишущий DVD-привод! Надо отметить, что частоты графического процессора и памяти значительно разнятся у разных ноутбуков, основанных формально на одном и том же GPU, но в данном случае мы имеем нечто среднее и стандартное, частота памяти составляет 202,5 МГц (или 405 с учетом DDR-эффекта), а процессор тактируется на 351,0 МГц. Кстати, нетрудно сравнить эти параметры с таковыми у полноразмерного Radeon 9600 и убедиться, что частоту памяти для мобильных нужд слегка поприжали – на 50 МГц без учета DDR-эффекта; процессор также приторможен на 25 МГц. Обидно, если учесть, что никакого заметного нагрева чипов у полноразмерных плат на Radeon 9600 не отмечалось, а зависимость результатов тестов от незначительных на первый взгляд колебаний частот просматривается весьма рельефно. В качестве чипсета выбран прогрессивный и экзотичный для настольных систем SiS 648FX.



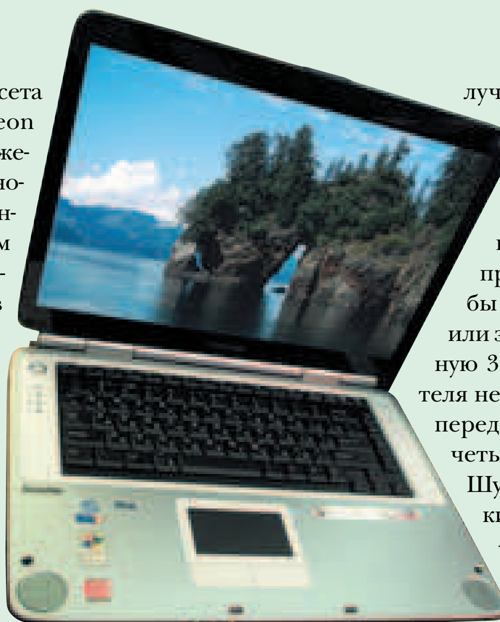
К эргономике претензий нет, хотя никаких интересных дизайнерских штучек, за которые мог бы зацепиться взгляд, мы не обнаружили. Нет даже традиционного плейера для автономного прослушивания Audio CD, управляемого кнопками на передней панели. В то же время ноутбук, несмотря на изрядный вес и стандартные габариты, не выглядит громоздким, а большой тачпэд заслуживает отдельной положительной оценки. Вентилятор работает постоянно и довольно чувствительно шумит, а в моменты сильной загруженности выходит на обороты, грозящие заглушить негромкое музыкальное сопровождение. Остается жать на кнопки, на которые повешено управление уровнем звука (вожделенного аналогового колесика нет). Еще одно последствие применения столь высокочастотного процессора: после длительной работы низ корпуса в меру горяч, причем не только дальняя, но и ближняя к пользователю часть. Обжечься вы не рискуете, но летней порою будет некомфортно.

Несомненно, в данном ноутбуке, как и в любом другом крупногабаритном участнике нашего обзора, по умолчанию присутствуют все разъемы, что могут пригодиться вам для подключения периферии. Есть даже оптический S/PDIF и модуль для связи по радиоканалу, более известный как Wi-Fi 802.11b.

Toshiba-Europe Satellite P10-792

Параметры	Pentium 4 3,06 ГГц (FSB 533 МГц), 512 Мбайт SO-DIMM PC2100 DDR SDRAM, Radeon 9700 Mobility 64 Мбайт, Realtek ALC202
Диски	60 Гбайт (Hitachi DK23FA), DVD-SuperMulti (Matshita UJ-8205, 16x8x24xCD-RW — 2xDVD+RW/DVD-RW/DVD-RAM), SD Card Reader
Экран	15,4” TFT (1280x800)
Вес	3,6 кг
Размеры	363x275x43
Цена	$1980
итоговый рейтинг	4,4

Ожидаемого абсолютного лидерства за счет применения самого производительного видеорешения не состоялось, хотя ноутбук показал себя сильнее среднего уровня. Проблема, очевидно, в оставшейся нетронутой частоте видеопамяти (более того, она даже ниже, чем у многих ноутбуков на Radeon 9600, — всего 195 МГц), процессор же тактируется на 391 МГц, что близко к 400-мегагерцовому официальному максимуму для 9700-й мобильной версии Radeon. Также нужно учесть, что в этой модели используется не самый мощный центральный процессор с системной шиной на 533 МГц, а память соответствует всего лишь стандарту PC2100. Интересен выбор чипсета — ATi Radeon 9100IGP. Не тяжеловато ли для ноутбука, оснащенного внешним видео? Последний пункт в ТТХ, притягивающий заслуженное внимание, — универсальный DVD-привод, пишет и читает все, правда, без особой спешки.



Дизайн? На любителя, как всегда. Топовые модели Toshiba Satellite Sxxxx, украшавшие наши тесты два года подряд, определенно, выглядели роскошнее и отличались умопомрачительно продуманными до мелочей опциями, вроде сенсорного экрана взамен пассивного тачпэда, особо одаренного автономного плейера и пульта дистанционного управления. Однако и стоили они не в пример дороже. Поэтому действительно жаль и хотелось бы переставить в эту модель лишь динамики от Harman/Kardon в паре с дискретным аудио от Yamaha.

Модная широкоэкранная матрица радует обзорностью (она объективно лучше многих настольных), задержка реакции пикселей также невелика; следовательно, никаких проблем с тем, чтобы посмотреть фильм или запустить динамичную 3D-игру, у пользователя не возникнет. Цветопередача — на твердые четыре с плюсом.

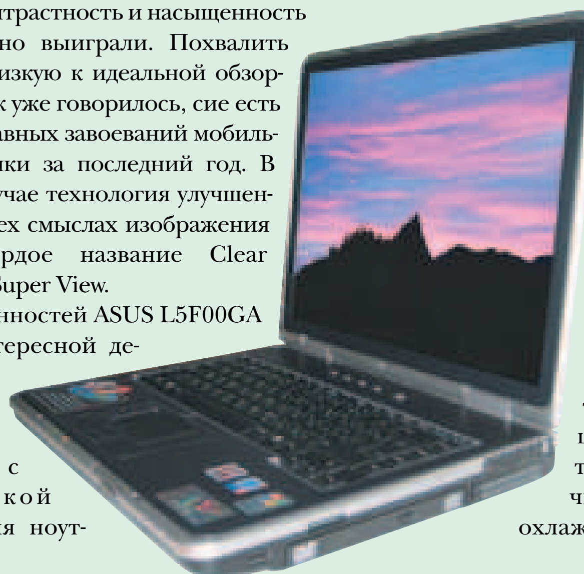
Шум довольно высокий, под нагрузкой – до раздражающего уровня; в покое же ноутбук тих, и мы выставили бы ему отличную оценку, если бы не переменный характер звучания (частота вращения основного вентилятора периодически меняется). В противовес перечисленным недосмотрам два строго положительных наблюдения: громкость регулируется колесиком на передней панели, а лоток оптического привода вынесен на ту же переднюю панель. Очень достойное время работы от батарей в ненагруженном режиме целиком на совести фирменной утилиты управления параметрами энергосбережения от Toshiba. С удовольствием начисляем за нее пару десятых долей балла к итоговой оценке!

ASUS L5F00GA

Параметры	Pentium 4 3 ГГц (FSB 800 МГц), 512 Мбайт SO-DIMM PC2700 DDR SDRAM, Radeon 9600 Mobility 128 Мбайт, AC’97
Диски	60 Гбайт (IC25N060ATMR04-0), DVD-ROM (Toshiba SD-R6112), FDD, Card Reader MS/SD/MMC
Экран	15,0” TFT (1400x1050)
Вес	3,9 кг
Размеры	339x273x53
Цена	$1900
итоговый рейтинг	4,1

Первое, на что обращаешь внимание, открыв крышку этого в целом достойного, но не без недостатков ноутбука, – полированное стекло экрана. Нельзя сказать, что оно играет однозначно положительную роль, по крайней мере блики на таком экране заметны сильнее, но контрастность и насыщенность цветов явно выиграли. Похвалить следует близкую к идеальной обзорность – как уже говорилось, сие есть одно из главных завоеваний мобильной графики за последний год. В данном случае технология улучшенного во всех смыслах изображения носит гордое название Clear Advanced Super View.

Из внутренностей ASUS L5F00GA самой интересной деталью является чипсет — i865PE с поддержкой редкой для ноутбуков двухканальной DDR-памяти. Выиграть же в общем зачете на этот раз снова помешали видеочастоты: всего 189 МГц у GPU и 344 МГц у памяти. Караул, товарищи, они не довешивают!



Между тем этот ноутбук — первый в нашем тесте, обладающий относительно ненавязчивой системой охлаждения. Нет, в

предельном режиме продувка процессора работает на высоких и шумных оборотах, но благодаря фирменной программе Power4 Gear, замещающей собой стандартную закладку управления питанием, его хотя бы можно вручную переводить в энергосберегающий режим, отличающийся меньшей частотой процессора, когда полной мощности не требуется. Наградой будет искомая тишина и прохлада.
В просторном чреве ASUS L5F00GA нашлось место даже для флоппи-дисковода, а динамики почему-то перенесены на нижнюю плоскость корпуса, что по субъективным ощущениям не способствует получению максимально качественного звучания.

ASUS M6B00N

Параметры Pentium M 1700, 512 Мбайт SO-DIMM PC2700 DDR SDRAM, Radeon 9600 Mobility 64 Мбайт, SigamaTel C-Major Audio	
Диски 60 Гбайт (IC25N060ATMR04-0), DVD-ROM (Toshiba SD-R6112), Card Reader MS/SD/MS Pro	
Экран 15,1” TFT (1400x1050)	
Вес 2,8 кг	
Размеры 354x273x34	
Цена $2050	
итоговый рейтинг	4,4

Компания Intel не одобряет использование процессора Pentium M в полновесных моделях, где, согласно генеральному замыслу, должен применяться Pentium 4. Но, как видите, чувствует себя истинно мобильный ЦП вполне на уровне последних P4 с едва ли не вдвое большей частотой. Истинно же мобильный чипсет i855PM позволил вписать обладающую всем необходимым оснащением модель в категорию «до 3 кг». Греется и шумит компьютер с Pentium M не в пример меньше, а время автономной работы позволяет хоть немного поработать в отрыве от источников питания. Благодаря вышеупомянутой технологии Power4 Gear не составляет труда держать вентиляторы выключенными на протяжении всего сеанса, а ноутбук наконец-то можно безбоязненно взять на руки.
Матрица субъективно чуть слабее (предыдущей модели) в части контрастности. Дизайн корпуса разнообразит кольцевая подсветка кнопки включения питания. Динамики снова оказались внизу корпуса, и опять их уровень не превышает «бюджетного», зато на максимальной громкости звучат они просто оглушительно!
Графика на этот раз поддерживается на частотах 209,3 (GPU) и 317,3 МГц (память). Заторможенная память аукнулась самым скромным значением скорости закраски в нашем тесте; к счастью, на результатах в реальных приложениях это не сильно отразилось.

iRU Brava 4115

Параметры Pentium 4 3,2 ГГц (FSB 800МГц), 1024 Мбайт SO-DIMM PC3200 DDR SDRAM, Radeon 9600 Mobility 128 Мбайт, C-Media CMI9738S	
Диски 60 Гбайт (HTS726060M9AT00), DVD-SuperMulti (Matshita UJ-8205, 16x8x24xCD-RW — 2xDVD+RW/DVD-RW/DVD-RAM), Card Reader MMC/SDC/MS/SM	
Экран 15,1” TFT (1400x1050)	
Вес 3,7 кг	
Размеры 335x285x46	
Цена $2400	
итоговый рейтинг	4,0

Модель, обладающая близкими к теоретически доступному максимуму характеристиками (в нашем тесте) и предельной ценой. Однако (снова и опять) какого-либо отрыва от конкурентов в объективных тестах мы не видим. Видео под маркой Radeon 9600 имеет средние частоты (память – 203, процессор – 344 МГц), в остальном все действительно на высшем уровне, включая чипсет (SiS 648 FX). Остается гадать, что помешало установить рекорд, ведь функционировала «начинка» исправно. Косвенно можем засвидетельствовать этот факт по мощному шумовому сопровождению (проблема снова в переменной частоте вращения, даже на «холостом ходу» вентилятор циклически набирает обороты и вскоре останавливается). В процессе долгой работы корпус нагревается сильно, но равномерно, поэтому держать его на коленях можно свободно.
Дизайн – сама функциональность, не к чему придраться, а похвалить можно за регулировку громкости колесиком. Обзорность экрана хорошая, контрастность и яркость – на среднем уровне, «без замечаний». Акустическая составляющая также не вызвала ни отрицательных, ни положительных эмоций.



MaxSelect Expert 850E

Параметры	Pentium 4 3,0 ГГц (FSB 800 МГц), 1024 Мбайт SO-DIMM DDR SDRAM, Radeon 9600 Mobility 128 Мбайт, Realtek AC'97
Диски	60 Гбайт (HTS726060M9AT00), DVD/CD-RW (LSC-24082K)
Экран	15,1" TFT (1400x1050)
Вес	3,4 кг
Размеры	332x281x45
Цена	$1880
итоговый рейтинг	4,5

А вот и наш рекордсмен, буквально вырвавший победу по совокупности тестов с минимальным преимуществом у нижеследующего суперноутбука. О причинах гадать не приходится – у MaxSelect Expert 850E самое производительное видео, что отчетливо демонстрирует синтетика 3DMark 2003, где была зафиксирована максимальная скорость закраски. Смотрим на частоты: ядро – 351 МГц, память – 223 МГц.





Всем бы так! Почему всего лишь «Специальный приз»? К сожалению, для идеала не хватает нескольких важных деталей. Под максимальной нагрузкой ноутбук все же слишком шумный – в старших моделях MaxSelect применяется сквозная воздуходувка: воздух забирается через решетку над клавиатурой и выбрасывается через отверстия в «полу». Эффективность охлаждения высока, спору нет, но шум слегка утомляет.

Дизайн не претерпел никаких изменений с прошлогоднего тестирования MaxSelect Expert 850. Матрица соответствует среднему уровню современного поколения ноутбуков, а вертикальная обзорность слегка отстает от него. На донышке предусмотрена пара ножек для того, чтобы обеспечить воздушный зазор, поэтому ставить аппарат на колени категорически не рекомендуется. Что еще? Панель уже привычного аудиоплейера на передней стенке, инфракрасный порт, Wi-Fi, ТВ-выход, аж четыре USB-порта на правом боку и ни одного – на левом.

Acer Aspire 1500

Параметры	Athlon 64 3200+, 512 Мбайт SO-DIMM PC2700 DDR SDRAM, Radeon 9600 Mobility 64 Мбайт, VIA AC'97
Диски	60 Гбайт (Hitachi DK23FA), DVD-Multi (Pioneer DVR-K12RA), FDD, Card Reader MS/SD/MMC
Экран	15,1" TFT (1400x1050)
Вес	3,4 кг
Размеры	326x290x42,9
Цена	$2300
итоговый рейтинг	4,5

Признаться, после того как тесты отзывчиво реагировали на малейшие изменения в частотах графического процессора и памяти и как глухи они были к переменам, относящимся к центральному процессору, у нас были большие сомнения, что Athlon 64 сможет хоть как-то отличиться и проявить свои безусловные таланты. Однако – проявил: несмотря на то что мощность видеокарты в данном ноутбуке оказалась минимальной среди всех 9600-х «Радеонов» из нашего обзора, Acer Aspire 1500 уступил лишь одному экземпляру – MaxSelect Expert 850E.

Но по степени приятности в обращении этот аппарат оказался все же лучше. Пожалуй, это самый тихий ноутбук в рабочем режиме, на максимальные обороты вентилятор выходил только после запуска компьютера в тестовых целях по воле BIOS. Но даже в самых нагруженных тестах работал на средних оборотах, а в «офисном» режиме (например, при редактировании данного нетленного текста) его удалось легко заглушить очень тихой музыкой.

Нижняя сторона корпуса оставалась теплой и вполне приемлемой для того, чтобы держать ноутбук на коленях даже в процессе длительной работы. Словом, технология AMD Cool&Quite оправдала себя на практике и получает заслуженный «Специальный приз». На удивление приятным оказался встроенный звук. Поскольку чип здесь интегрированный, относим данное явление на счет самих колонок. Густыми басами, конечно, не пахнет, но слушать славно. Серьезную офисную внешность 1500-й серии дополняет близкий по характеристикам продукт с красной крышкой и дизайном от Ferrari для любителей погорячее. Цена на элитную модель обещана не в пример выше, «начинка» же останется примерно прежней.

Итого, несмотря на цену: категорически рекомендуем, хотя гипотетически, конечно, хотелось бы получить за эти деньги в комплекте Radeon 9700, да не простой, а с максимальными частотами. То-то был бы монстр...





Fujitsu-Siemens Lifebook S7010

Параметры	Pentium M 1,7 ГГц, 512 Мбайт SO-DIMM PC2700 DDR SDRAM, Intel 850GME 64 Мбайт, SigmaTel C-Major Audio
Диски	60 Гбайт (Fujitsu MHT2060AT), DVD/CD-RW (Matshita UJDA750FDVD/CDRW)
Экран	14,1” TFT (1024x768)
Вес	1,8 кг
Размеры	306x247x33
Цена	$2520
итоговый рейтинг	3,8

Чертовски приятная вещь — эти в меру компактные ноутбуки с относительно большим 14-15-дюймовым экраном! Вне зависимости от того, передвигаетесь ли вы пешком или на машине, планируете ли брать компьютер в многочисленные поездки или ведете оседлый образ жизни. Лично у нас компьютер, занимающий логичный объем, визуально ограниченный только габаритами монитора, клавиатуры, оптического привода, содержащий лишь самые необходимые разъемы и (хотя бы) не самые убогие колонки, вызывает, извините за пафос, неподдельное чувство гордости за технический прогресс. Вся остальная «служебная начинка» скромно заполняет собой технологические лакуны между упомянутыми элементами пользовательского интерфейса и даже не чувствует себя стесненной, то есть не сильно греется и почти не шумит (в режиме спокойной нагрузки офисными приложениями — так просто молчит).

Мечта? Совсем нет, такие компьютеры есть. Добавьте к списку прелестей длительную работу от батарей, покрывающую рабочий день не самого отъявленного трудоголика. Учтите отменную яркость, контрастность и обзорность матрицы (пожалуй, лучшую в нашем тесте), едва ли уступающую первейшим настольным образцам, а также на удивление приятное звучание колонок и довольно шустрый DVD/CD-RW-«комбайн» (24x10x24 — чтение и запись CD, 8x — чтение DVD). Обратите внимание на прилагаемый в комплекте репликатор портов, на котором имеется весь набор старых параллельных и последовательных интерфейсов, а также видеовыходы. Наконец, не обойдите вниманием три USB-разъема на самом корпусе, ИК-порт, редко встречающийся в стандартной комплектации Bluetooth и неизменный для моделей на платформе Centrino радиомодем системы Wi-Fi. Убавьте энтузиазм, посмотрев на строку с наименованием видеоадаптера (да, интегрированная графика от Intel). Все — портрет Fujitsu-Siemens Lifebook S7010 готов!



Разумеется, «Наш выбор» этому компьютеру не грозит. Процессор даже из ряда Pentium M (в одном из описаний встретилась такая категоричная строчка для модели 1,7 ГГц: примерный эквивалент Pentium 4 2,3 ГГц, причем игровые тесты благоволят «эмке» в наибольшей степени) в одиночку не может вытянуть графику в играх не то что нынешнего — вчерашнего поколения. Большинство современных игр просто отказываются стартовать, ссылаясь на отсутствие аппаратного ускорения все той же объемной графики.

Тем не менее машинка приятна в обращении, и так ли уж сложно было устроить в ней подобающего уровня дискретную графику, мы судить не можем. Хотелось бы лишь попенять производителям графических чипов: может быть, прежде чем переходить на повальную комплектацию 3D-графикой мобильных телефонов, стоило бы уделить побольше внимания именно таким ноутбукам и создать специальный чипсет, учитывая противоречивые требования к размерам, массе, потребляемой мощности и производительности?

Последние штрихи к портрету: удобный мини-экран заменяет привычные сигнальные светодиоды, а питание автоматически включается при открывании крышки. И подлинная находка — запасная батарея (установить которую можно вместо оптического привода в режиме «горячей замены»), фактически удваивающая время автономной работы.

RoverBook Nautilus W500

Параметры	Pentium M 2 ГГц, 1024 Мбайт SO-DIMM PC2700 DDR SDRAM, Radeon 9600 Mobility 64 Мбайт, SigmaTel C-Major Audio
Диски	60 Гбайт (HTS726060M9AT00), DVD-RW/RAM (Matshita DVD-RAM UJ-815A)
Экран	15,4” TFT (1280x800)
Вес	3,1 кг
Размеры	354x255x35
Цена	$2195
итоговый рейтинг	4,3

Серия Nautilus знакома нам по прошлогоднему тестированию, и на этот раз перед нами логичное развитие идеи полнофункционального заменителя большого компьютера, который тем не менее не столь тяжел, чтобы быть напрочь привязанным к рабочему месту. Требуемое сочетание почти бескомпромиссной мощности, умеренных габаритов и прочих заметных до-

стоинств достигается за счет все той же технологии Centrino (процессор Pentium M и соответствующий чипсет) вкупе с дискретным видео. По доброй традиции, ноутбук на Pentium M – самом удачном интеловском процессоре за последние несколько лет (позвольте нам такое чуть категоричное заявление!) – примерно тих; некоторому нагреву подвержен лишь преобразователь питания, да еще видеоадаптер с памятью (по крайней мере именно в местах их установки дно корпуса было горячим на ощупь). В доставшемся нам экземпляре стоял самый мощный по состоянию на середину лета процессор из этой мобильной линейки. Комментировать результаты не будем – смотрите сами и не говорите, что не видели!

Ноутбук из обновленной серии отличается заметно похорошевшим дизайном и производит впечатление самой что ни на есть фирменной вещицы: отметим полупрозрачную клавиатуру синеватого оттенка, плавные обводы корпуса и его серебристый цвет – никакого сравнения с тем черным рубчатым пластиком, что был год назад! Аппарат приобрел широкий экран, отчего несколько раздался в ширину и для оптимального качества отображения стал требовать установки нестандартного разрешения. Качество самой матрицы не дает практически никакого повода для критики – яркость, контрастность и цветопередача не уступают экранам настольных мониторов, к примеру, под



той же маркой Rover. Обзорность соответствует среднему уровню нынешних жидкокристаллических матриц; чтобы получить отличную по абсолютной шкале оценку, экрану нужно было бы лишь избавиться от желтоватого окрашивания, ограничивающего углы. Впрочем, пределы, в которых изображение сохраняет приятный вид, довольно велики, чтобы устроить перед экраном этого ноутбука семейный просмотр какого-нибудь широкоэкранного DVD-фильма. В контексте последнего действия отметим и очень достойное качество звучания встроенных колонок, в ноутбуке есть даже сабвуфер! Невольно вспоминаются мультимедийно одаренные модели Toshiba, а это, смеем отметить, лестное сравнение.

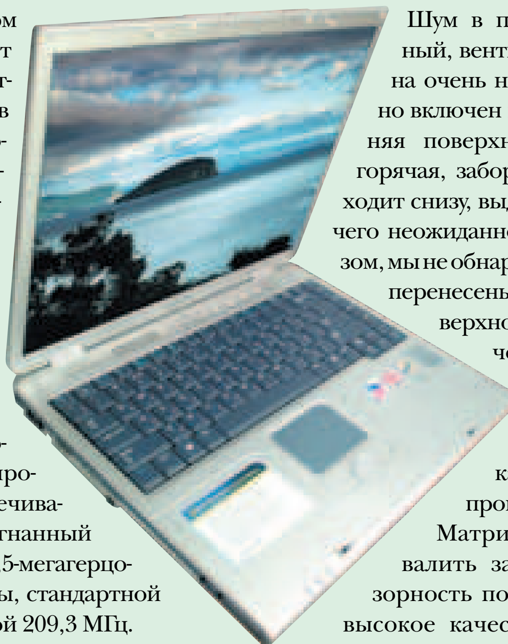
Дополнительным фирменным штрихом к портрету является проработанный до мелочей режим аудиоплейера, чью панель управления вы уже заметили на снимке в левой части корпуса. Играть музыку можно как с CD, так и со специально выделенного раздела винчестера или карт памяти SD/MMC; жалко только, что для управления приходится развертывать сам ноутбук, что снижает ценность этого режима в сравнении с теми моделями, у которых кнопки плейера размещены на обрезе корпуса. Зато в Nautilus управлять общей громкостью в режиме запущенной Windows можно тем же регулятором (что обычно почему-то не практикуется).

Бегущей строкой перечислим оставшиеся опции: защитная резиновая оболочка для винчестера теоретически должна способствовать его сохранности; оптический привод с щелевой загрузкой диска удобно размещен на передней панели; частоты видеоадаптера на среднем уровне: чип – 317,3 МГц, память же «тикает» на 209,3 МГц. К немногим отрицательным чертам отнесем отсутствие колесика прокрутки у традиционного тачпэда.

Samsung P35

Параметры	Pentium M 1,6 ГГц, 512 Мбайт SO-DIMM PC2700 DDR SDRAM, Radeon 9700 Mobility 64 Мбайт, SigmaTel C-Major Audio
Диски	60 Гбайт (Toshiba MK6021GAS), DVD-SuperMulti (Teac DV-W22E), 3-in-1 Card Reader MS/SD/MMC
Экран	15,1" TFT (1400x1050)
Вес	2,6 кг
Размеры	323x270x29,5
Цена	$2150
итоговый рейтинг	4,2

На этот раз под маркой Samsung в нашем обзоре выступает ноутбук из более производительной, но и тяжеловесной категории, нежели в прошлом году. Сходство дизайна с полюбившейся нам моделью X10 неоспоримо; благодаря обтекаемости форм ноутбук выглядит столь же компактным. Да он и в жизни такой: пожалуй, из всех моделей весовой категории от 2,5 кг в нашем тесте P35 лучше других подходит для ношения с собой. Победу над большинством аппаратов с гораздо более мощными процессорами обеспечивает приятно разогнанный ускоритель с 391,5-мегагерцовым ядром, но, увы, стандартной памятью с частотой 209,3 МГц.



Шум в покое минимальный, вентилятор работает на очень низких оборотах, но включен постоянно, нижняя поверхность умеренно горячая, забор воздуха происходит снизу, выдув – сверху. Ничего неожиданного, таким образом, мы не обнаружили. Колонки перенесены на нижнюю поверхность корпуса, отчего звучат чуть глуховато, но довольно чисто, регулировка громкости – программная.

Матрицу можно похвалить за отличную обзорность по горизонтали и высокое качество цветопере-

дачи, хотя яркость и отстает от лучших моделей конкурентов (к примеру, на ярком солнце работать с этим ноутбуком непросто). Пишущий DVD-привод обучен даже чтению дисков в формате DVD-RAM (скорости типичные для мобильных дисководов: 16x CDR, 10x CDRW, 2x DVD-R, 1x DVD-RW, 2x DVD-RAM, 24x CD-ROM и 8x DVD-ROM). Все устаревшие разъемы собраны на задней панели под отдельной крышкой, есть, разумеется, и полный набор актуальных, включая ИК-порт, два порта USB, FireWire, оптический S/PDIF, видеовыход и слот PC-Card.

HP Compaq nw8000

Параметры Pentium M 1,7 ГГц, 512 Мбайт SO-DIMM PC2700 DDR SDRAM, Radeon Mobility Fire GL T2 128 Мбайт, SoundMax Integrated Digital Audio
Диски 60 Гбайт (HTS726060M9AT00), DVD-ROM (Toshiba SD-R2512), SD Card Reader
Экран 15,1" TFT (1400x1050)
Вес 2,7 кг
Размеры 326x265x40
Цена $2299

итоговый рейтинг **4,0**

Модельный ряд ноутбуков компании HP включает преимущественно аппараты для работы, ни домашних мини-кинотеатров, ни специальных игровых моделей нет. Зато есть ноутбуки с видеоадаптером ATi Radeon Mobility Fire GL, на отменном уровне поддерживающие все функции, характерные для девятой версии библиотеки DirectX. Одна из таких – HP Compaq nw8000 – именуется мобильной рабочей станцией и была взята нами для придирчивого исследования.
Адаптер ATi Fire GL располагает средними частотами, на уровне прочих «Радеонов» нашего тестирования (202,5 МГц для памяти и 344,3 МГц для процессора), поэтому уверенное его выступление в игровых тестах не требует особых комментариев. Хотя и повсеместного отрыва, как видите, не наблюдается, что не удивительно – разница между профессиональной и игровой линейками есть лишь на уровне драйверов. Отметим сильную вибрацию при чтении низкокачественных компакт-дисков. Не понравилось, что ставший уже привычным щелчок пальцем по поверхности тачпэда, имитирующий нажатие кнопок мыши, в данном случае силы не имеет. Зато сами кнопки продублированы вверху и внизу сенсорной панели, плюс особой похвалы заслуживает удобная регулировка громкости парой обрезиненных кнопок с отдельной кнопкой для выключения звука. Несмотря на нарочито серьезное предназначение, в ноутбуке обнаружились два относительно больших динамика, порадовавших нас приятным звучанием. Обзорность экрана близка к идеальной, а прочие его характеристики соответствуют высоким требованиям к мобильной графической станции.



Как подобает крупногабаритной модели (субъективно ноутбук воспринимается как очень большой из-за максимальной среди участников нашего теста толщины; вес же его совсем не страшен), предусмотрен полный набор старых портов, но лишь два USB, и оба – на задней панели; в активе также два разъема для PC-карт и ИК-порт. Шум от кулеров почти отсутствует даже в рабочем режиме. Что-то нам подсказывает, что этим отрадным фактом мы не в последнюю очередь обязаны просторному корпусу, в котором легче организовать охлаждение всей «начинки»...
Так есть ли смысл в покупке графической станции для игр? С одной стороны, налицо нецелевое использование, а с другой – почему нет? Цена столь же высока, как и у других универсальных ноутбуков, но ее можно серьезно урезать, выбрав меньшую частоту процессора и умерив аппетиты в отношении дисковой подсистемы. Если строгий дизайн вам не претит и особенно если вы неравнодушны к респектабельной марке HP, рекомендуем обратить внимание именно на эту модель.

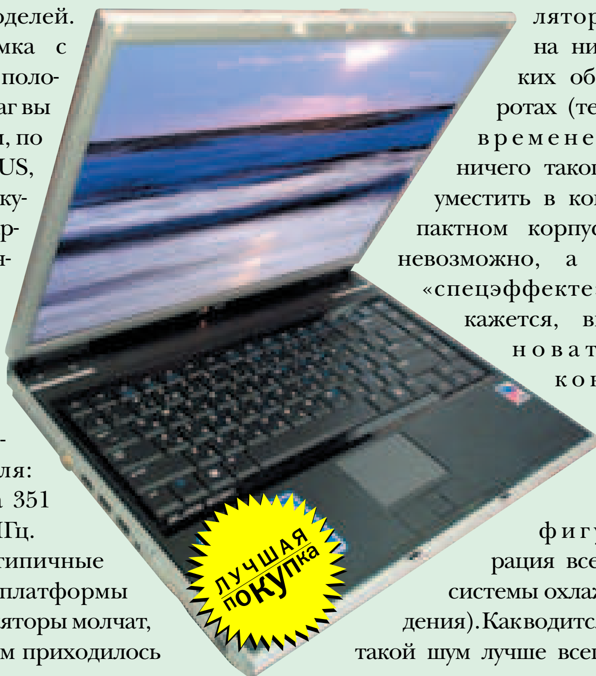
BLISS 503C

Параметры Pentium M 1,7 ГГц, 512 Мбайт SO-DIMM PC2700 DDR SDRAM, Radeon Mobility 9600 64 Мбайт, Realtek AC'97
Диски 40 Гбайт (IC25N040ATCS05), DVD-ROM (Toshiba SD-R9012), MS/SD/MMC Card Reader
Экран 15,1" TFT (1400x1050)
Вес 2,25 кг
Размеры 330x268x30,2
Цена $1800

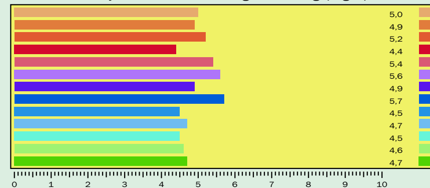
итоговый рейтинг **4,5**

Строгий ноутбук под маркой Bliss напомнил нам очертаниями офисные модели IBM повышенной компактности, хотя габариты этого аппарата не отличаются минимализмом. Зато вес обязан радовать: для универсальной и бескомпромиссной по мощности модели с 15-дюймовым экраном 2,25 кг – очень хорошо! В то же время для постоянного и необре-

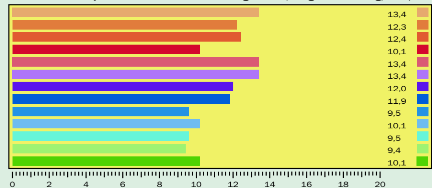
менительного ношения с собой такой ноутбук не намного привлекательнее 2,5-килограммовых моделей. Оттягивать плечо сумка с BLISS 503C не будет, но положить его в папку для бумаг вы тоже не сможете. Кстати, по примеру ноутбуков ASUS, производители не поскупились снабдить стандартный комплект фирменной сумкой и мышью. Производительность держится на более чем достойном уровне благодаря удачно сбалансированным частотам видеоускорителя: процессор работает на 351 МГц, память – на 229 МГц. Все остальное суть типичные features мобильной платформы Centrino. В покое вентиляторы молчат, хотя всякий раз, когда им приходилось включаться, шум несколько озадачивал. Похоже на вращение большого вентилятора на низких оборотах (тем временем ничего такого уместить в компактном корпусе невозможно, а в «спецэффекте», кажется, виновата конфигурация всей системы охлаждения). Как водится, такой шум лучше всего поверять музыкой. Динамики у этой модели обращены вниз (вернее, располагаются на клиновидной части передней панели), что, как уже говорилось, не очень способствует детальности звучания, хотя в целом звук можно оценить как весьма приятный. Регулятор громкости представляет собой «цифровое колесико», отклонение «от себя» увеличивает громкость, «к себе» – уменьшает. Субъективно обычный аналоговый принцип удобнее, но привыкнуть легко. Отметим четыре порта USB и универсальный считыватель для флэш-карт. Матрица уступает в яркости и насыщенности цветов протестированным выше широкоэкранным моделям и экрану суперкомпактного Fujitsu, но сама по себе очень хороша. Ну а цена у BLISS 503C – почти сказочная. Минимальная для столь мощной конфигурации, да еще так компактно упакованной! «Лучшая покупка», без каких бы то ни было сомнений.



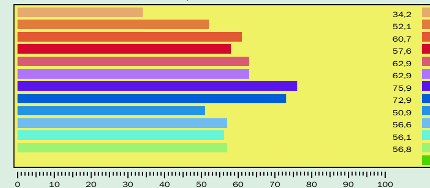
PCMark 2004 System Test — Web Page rendering, pages/s



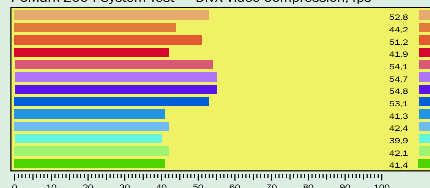
PCMark 2004 System Test — Multi-Threading Test 2 (Image Processing), MB/s



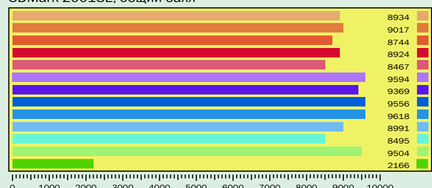
3DMarks 2003 CPU Test 1, fps



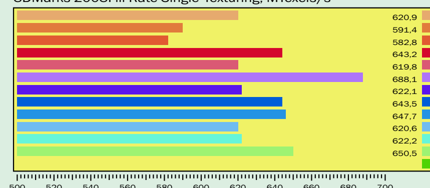
PCMark 2004 System Test — DivX Video Compression, fps



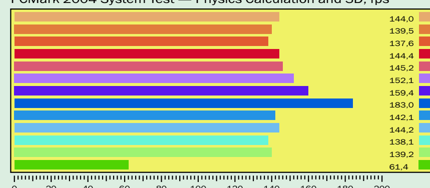
3DMark 2001SE, общий балл



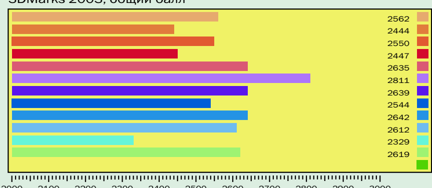
3DMarks 2003 Fill Rate Single-Texturing, MTexels/s



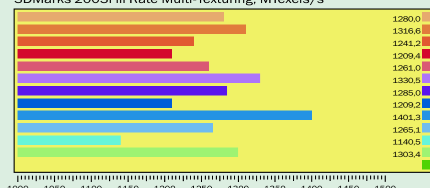
PCMark 2004 System Test — Physics Calculation and 3D, fps



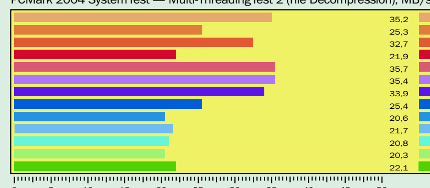
3DMarks 2003, общий балл



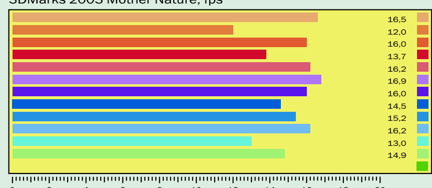
3DMarks 2003 Fill Rate Multi-Texturing, MTexels/s



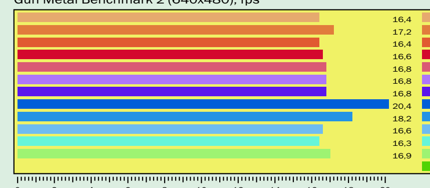
PCMark 2004 System Test — Multi-Threading Test 2 (File Decompression), MB/s



3DMarks 2003 Mother Nature, fps



Gun Metal Benchmark 2 (640x480), fps



- Fujitsu-Siemens AMILO D1840
- Toshiba-Europe Satellite P10-792
- ASUS L5GA
- ASUS M6N
- iRU Bravo 4115
- MaxSelect Expert 850E
- Acer Aspire 1500
- RoverBook Nautilus W500
- Samsung P35
- HP Compaq nw8000
- LG LM50-GSKR
- BLISS 503C
- Fujitsu-Siemens Lifebook S7010 (интегрированное видео)

LG LM50-GSKR

Параметры Pentium M 1,6 ГГц, 512 Мбайт SO-DIMM PC2700 DDR SDRAM, Radeon Mobility 9600 64 Мбайт, AC'97

Диски 60 Гбайт (Toshiba MK6021GAS), DVD-ROM (Toshiba SD-R9012), SD Card Reader

Экран 15,1" TFT (1400x1050)

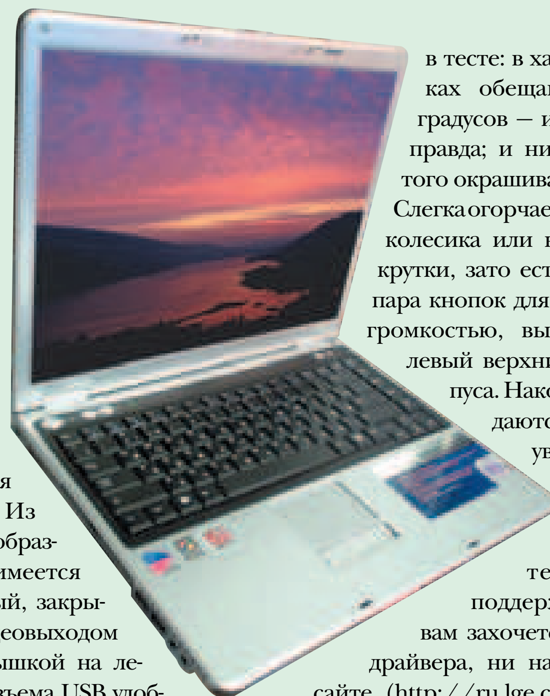
Вес 2,4 кг

Размеры 331x274x26,4

Цена $2260

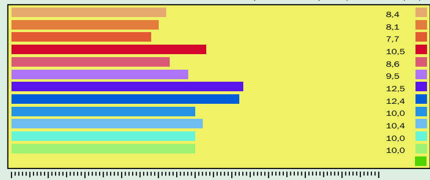
итоговый рейтинг **4,3**

Еще один ноутбук из многочисленной армии аппаратов на платформе Centrino. Причем нам почти нечего добавить к уже сложившемуся довольно приятному среднестатистическому портрету таких моделей. Разве что следующее: ноутбук от LG явно напрашивается на звание «рабочей лошадки» и не богат архитектурными излишествами. Примерно молчалив, по производительности находится где-то в середине нашей итоговой таблицы, поскольку располагает столь же средними частотами видео: 202,5/297,0 МГц. Сдвоенная пара колонок на передней панели звучит недурно, однако при таком расположении стереобаза кажется уменьшенной. Из разъемов старого образца в ноутбуке имеется только принтерный, закрытый вместе с видеовыходом декоративной крышкой на левом боку, а три разъема USB удобно разнесены по бокам корпуса. Матрица в этом ноутбуке одна из лучших в тесте: в характеристиках обещан угол 160 градусов — и это чистая правда; и никакого желтого окрашивания.

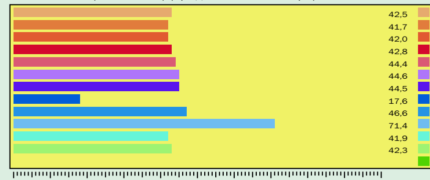


Слегка огорчает отсутствие колесика или клавиш прокрутки, зато есть отдельная пара кнопок для управления громкостью, вынесенная в левый верхний угол корпуса. Наконец, наблюдаются некие неувязки (будем надеяться, временные) с технической поддержкой: если вам захочется обновить драйвера, ни на локальном сайте (http://ru.lge.com), ни на глобальном (www.lge.com) соответствующих файлов вы не найдете.

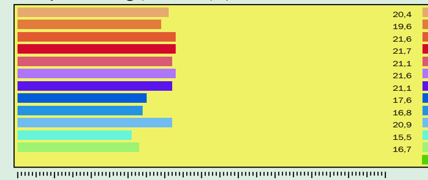
Realstorm Benchmark 2004 — Shadows/Refection/AA (640x480), fps



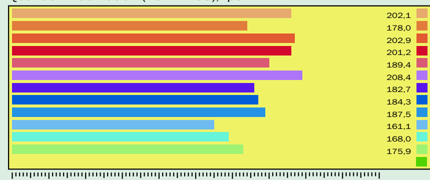
Serious Sam (1024x768) (среднее значение fps)



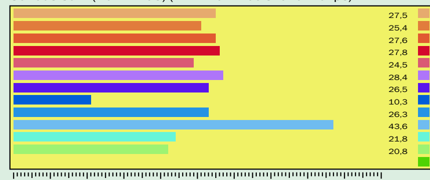
Far Cry auto setting (1024x768), fps



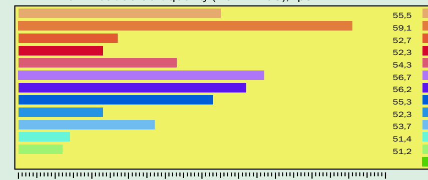
Quake3 — demo001 (1024x768), fps



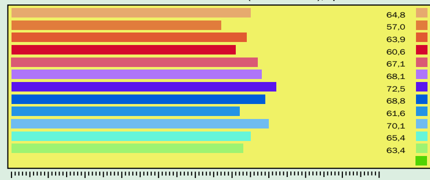
Serious Sam (1024x768) (минимальное значение fps)



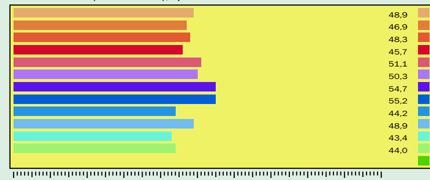
X2 — The Threat default quality (1024x768), fps



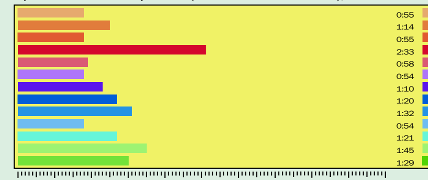
Unreal Tournament 2003 — botmatch (1024x768), fps



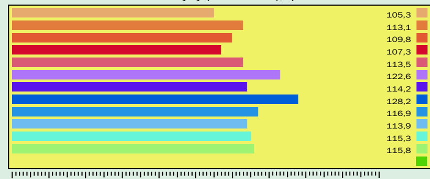
Comanche 4 (1024x768), fps



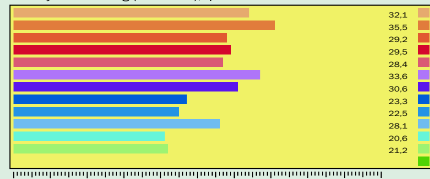
Время автономной работы (3DMark 2001SE demo), часы



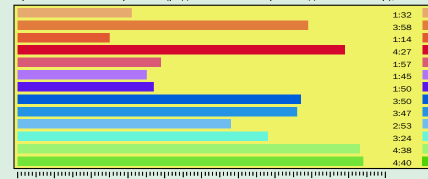
Unreal Tournament 2003 - flyby (1024x768), fps



Far Cry auto setting (800x600), fps



Время автономной работы (ред. текста + воспроизведение WinAmp), часы



Спасибо! *Редакция всего из себя мобильного журнала Game.EXE искренне благодарит следующие компании, предоставившие на тестирование ноутбуки: Adept (www.mobilepc.ru), Atlantic Computers (www.maxselect.ru), Nexus (www.nexus.ru), iRu (www.iru.ru), Rover Computers (www.rovercomputers.ru), Verysell IT Express (www.verysell.ru) и московские представительства компаний Acer (www.acer.ru), HP (www.hp.ru) и Samsung (www.samsung.ru).*

Голова — два уха

Дмитрий Лаптев

Нельзя сказать, чтобы на рынке мультимедийных колонок в последнее время ощущалось какое-то заметное оживление. А вот поди ж ты, половина нашей лаборатории заставлена коробками с акустическими комплектами! Да какими — о двух колонках, дополненных сабвуфером, а то и в простецком варианте — без басового солиста, зато большие, деревянные. Куда деваться — вострим уши.

Слушайте сюда

Как мы уже не раз не без назидания отмечали, недорогие стереокомплекты и наборы с количеством каналов 2+1 предназначены в первую очередь для озвучивания рабочего места и удовлетворения потребностей не самых взыскательных пользователей в разного рода звуковом сопровождении, включая музыку, звук в играх и системные, так сказать, шумы и погудки Windows. Дорогие же двухканальные комплекты, без сомнения, — отдушина для компьютерных меломанов, которые в противоположность аудиофилам считают, что главное в музыке — сама музыка (хотя бы и запакованная в MP3-формат), и категорически не желают вкладывать деньги в серьезную акустику. Тем не менее последняя категория граждан справедливо надеется, что по цене, за которую можно купить комплект приличных колонок с пятью и более сателлитами и сабвуфером, им удастся приобрести пару действительно качественно звучащих колонок, если и дополненных сабвуфером, то исключительно музыкальным его подвидом, а никак не вульгарной, простите, громыхалкой.
Наконец, двухколоночные комплекты востребованы и теми, кому обставиться многоканальным «домашним кинотеатром» не позволяют токмо условия места обитания, а вовсе не субъективная воля. В таком случае ко всем вышеозначенным требованиям добавляется пожелание хоть как-то позиционировать источники звука в пространстве.
Честно говоря, все эти свойства могут и должны быть объединены в одном комплекте, пару достойно звучащих широкополосных сателлитов, ей-богу, можно сострябать за несколько десятков, максимум — сотню долларов по себестоимости. Доказательством чему — многочисленные бюджетные музцентры, ценою пониже некоторых комплектов компьютерной акустики, но включающие помимо пары недурных колонок еще и всяческие тюнеры, приводы дисков, кассет и прочего.

Как мы тестировали

Колонки подключались к компьютеру со звуковой картой Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS, после чего на них воспроизводилась пара демонстрационных роликов из игр Quake 3 и Unreal Tournament 2003. Как нетрудно догадаться, делалось это для оценки качества воспроизведения игровых спецэффектов и позиционирования звуков в пространстве. Музыкальная же программа включала в себя подборку классических треков (WAV-файлы), предварительно снятых с компакт-диска.

SVEN SPS-910

SVEN SPS-910	
Цена	$45
Акустическая схема	2.1
Общая мощность RMS	(2 x 5) + 15 Вт
Полоса воспроизводимых частот	45—16000 Гц
Регулировки	НЧ, 3D
Размеры сателлитов	80 x 225 x 80 мм
Размеры сабвуфера	150 x 250 x 200 мм
итоговый рейтинг	4,0

Самой недорогой системой в нашем тесте неожиданно оказался комплект, оснащенный сабвуфером, имеющий дистанционный пульт, цифровое управление громкостью и прочими настройками. Колонки также не самые маленькие и к тому же собраны из трех динамиков, причем конструкция позволяет вращать каждый сегмент сателлита вокруг общей оси, что должно помочь правильно позиционировать акустику на рабочем месте. Теоретически можно направить на слушателя высокочастотный динамик, а низкочастотные развести чуть в стороны для улучшения стереоэффекта. Практически же разумно поворачивать всю колонку, благо ее цилиндрическая форма располагает к произвольному позиционированию; средний динамик (напрашивающийся на роль высокочастотного, судя по наименьшему диаметру) все же относится к классу среднечастотных и высокими частотами не блещет. Вообще, недобор на высоких



частотах у этого комплекта чувствуется довольно отчетливо.
Кроме баночно-пивной (несомненно, в Клину оценят особенно) формы колонок дизайн свеновского комплекта содержит еще одну интересную находку: переливающийся всеми цветами радуги индикатор питания. Несмотря на имеющийся пульт, набор настроек скромный, помимо регулировки уровня низких частот (точнее, громкости сабвуфера) есть лишь функция подмешивания сигнала из левого канала в правый и наоборот, более известная как «псевдообъемное звучание». На записях с собственной неплохой стереопанорамой имеет смысл эту функцию выключать, но в играх она бывает уместна. Низкочастотная колонка в этом комплекте очень деликатно вмешивается в работу сателлитов, даже если искусственно поднять уровень низких частот, поэтому густых басов ждать не приходится, зато и заглушающее музыку гудение отсутствует.
Тем временем в играх спецэффекты отрабатываются сочно, хотя пробирающей до глубины души взрывной волны сабвуфер создать не в состоянии — ему просто не хватает мощности. О позиционировании источников в пространстве ничего интересного не скажем, картина стандартная для двухколоночных комплектов, то есть положение звука справа или слева вы без труда определите, но не более того. И все же, несмотря на отдельные недостатки, учитывая цену, можно смело отметить этот комплект как очень неплохой.



JBL Duet

Цена $50	
Акустическая схема 2 канала	
Общая мощность RMS 2 x 6 Вт	
Полоса воспроизводимых частот 60—20000 Гц	
Регулировки Нет	
Размеры колонок 100 x 185 x 125 мм	
итоговый рейтинг	4,1



В отличие от функционально богатого предыдущего комплекта, под маркой JBL за ту же (почти) цену предлагается предельно скромно оснащенная пара колонок (строго по динамику в каждой), имеющая только одну регулировку: общую громкость. Может быть, все усилия и средства пошли на обеспечение собственно качества звучания? Мы, позвольте заметить, были бы совсем не против такого подхода, а вовсе даже за него!
Интересно, что у динамиков есть имя собственное: JBL Phoenix; кроме того, согласно информации от производителя, в JBL Duet использована запатентованная технология Tangential Strain Relief (TSR), которая обеспечивает дополнительный бас и низкий уровень искажений. А также магнит из неодима, чья задача — обеспечить колонкам большую чувствительность и мощность.
Итак, свидетельствуем: звучит «Дуэт» и впрямь гладко, без каких-либо заметных искажений. Приятно звучит, а для колонок такого размера так и вовсе замечательно. Хотя какого-то «дополнительного» баса мы, увы, зафиксировать не смогли. По сравнению с традиционной парой деревянных колонок с динамиками большого диаметра, а тем более с «осабвуференными» комплектами, спектр звучания ощутимо поджат снизу. О сверхпрозрачных высоких частотах мы тоже отрапортовать не можем. И если на музыкальных упражнениях комплект набирает очки за счет достоверного звучания, то для игр все-таки лучше взять что-нибудь помощнее, в данном же случае спецэффекты явно страдают невыразительностью.
Неплохие, неплохие колонки, но от JBL, право же, хотелось бы чуть большего, мы же знаем — удивлять здесь умеют.

Defender Mercury SPK-710-40A

Цена $50	
Акустическая схема 2 канала	
Общая мощность RMS 2 x 20 Вт	
Полоса воспроизводимых частот 55—20000 Гц	
Регулировки ВЧ, НЧ	
Размеры колонок 270 x 350 x 440 мм	
итоговый рейтинг	4,2

Еще один соискатель, претендующий на те же полсотни ваших кровно заработанных. Аргументом в пользу Mercury должна явиться максимальная мощность и деревянные увесистые колонки (8,7 кг) с раздельным низкочастотным 5-дюймовым динамиком и 3-дюймовой пищалочкой. На задней стенке имеется отверстие фазоинвертора, поэтому ставить колонки вплотную к чему бы то ни было не рекомендуется. Таким образом, в нашем обзоре этому комплекту выпала честь представлять самую консервативную схему построения акустики.
Насколько хорошо он справился с этой ответственной задачей? Порадовала стереопанорама, особенно при условии, что колонки достаточно разне-



сены, а не приткнуты по бокам монитора. Колонки неплохо звучат как на низкой, так и на высокой громкости, что, вообще говоря, не само собою разумеющееся явление для мультимедийных наборов. В то же время есть и замечания, возможно, присущие доставшемуся нам экземпляру: звучание оказалось «туповатым»; прослушиваются паразитные призвуки и резонансы, портящие детальность, что хорошо заметно по сравнению с тем же JBL Duet, не говоря уже о крупногабаритных полочных или напольных комплектах.
Зато в играх победа над «Дуэтом» налицо. Пусть качество спецэффектов ниже, но раскатисто грохотать колонки умеют отменно, причем звук на низких частотах не вырождается в однообразное ухание, характерное для дешевых комплектов с сабвуфером, да и позиционируется звук все же лучше, чем у двух предыдущих гарнитурчиков.

Defender Mercury SPK-720-50A

Цена	$62
Акустическая схема	2 канала
Общая мощность RMS	2 x 25 Вт
Полоса воспроизводимых частот	50—20000 Гц
Регулировки	ВЧ, НЧ
Размеры колонок	180 x 290 x 200 мм
итоговый рейтинг	4,2

Перед нами дальнейшее развитие идеи активных стереоколонок от Defender; по сравнению с 40-й серией комплект потяжелел на 4 с лишним кг и никак не хотел влезать в ограниченное пространство по бокам монитора. Для расширения стереобазы снова желательно поставить колонки не ближе метра друг от друга; также напрашивается решение повесить их на стену, если таковая имеется поблизости. Но сделать это мешает фазоинвертор с отверстием, выведенным на заднюю панель. Среднечастотный динамик занял всю ширину передней панели, поэтому органы управления пришлось перенести на «крышу». Усилитель, по заверениям изготовителей, также похорошел, обзавелся более емкими конденсаторами и прочими сопутствующими элементами, а спектр динамиков подрезали кроссовером, чтобы избежать влияния среднечастотного динамика на звучание в высокочастотной области (и наоборот). Решение спорное, поскольку любой фильтр, кроме полезной роли (динамики в частотной области, соседствующей со своей рабочей, функционируют с искажениями, и «не пускать» их туда полезно), может сам стать источником искажений.



Практическая часть тестирования подтвердила те же самые выводы, что уже были сделаны в отношении комплекта Defender Mercury SPK-710-40A, — очень похожее поведение, снова огорчает недостаток детальности звучания, особенно на средних частотах. Зато бас стоит похвалить, особенно учитывая отсутствие сабвуфера. Мощности хватает, чтобы надежно сотрясать поверхность стола, когда это требуется по игровому или киносценарию; на музыкальных партиях низкие частоты даже слегка выпирают, что не беда и устраняется вращением регулятора уровня. А вот паразитные помехи, проявляющиеся в форме потрескивания, убрать не удалось.
И отдельно (в сторону!) хотелось бы посетовать на то, что общее качество звучания колонок под маркой Defender за семь лет нашего активного за ней наблюдения не очень-то выросло (если не упало). Древняя модель SPK-41Q с парой маленьких колонок и небольшим сабвуфером и поныне стоит на столе печатающего эти строки. И звучит не хуже представленных в этом обзоре комплектов. Чесслово!

Defender SPK-L2.1

Цена	$78
Акустическая схема	2.1
Общая мощность RMS	(2 x 9) + 6 Вт
Полоса воспроизводимых частот	50—20000 Гц
Регулировки	НЧ
Размеры сателлитов	60 x 117 x 65 мм
Размеры сабвуфера	200 x 206 x 315 мм
итоговый рейтинг	4,3

Однако, прежде чем делать окончательные выводы, давайте послушаем новый комплект из пары колонок и сабвуфера, стоящий, кстати, примерно столько же, сколько в свое время было уплачено за упомянутый SPK-41Q. По сравнению с ним прогресс привел к увеличению габаритов и веса сабвуфера и пропорциональному уменьшению сателлитов, которые мы поначалу даже не смогли отыскать в коробке. Похоже, их боялись потерять в процессе транспортировки и упаковали в отдельную коробочку внутри основной. Очень правильная мера!



Но долой предубеждения! Производитель, словно предугадав наши сомнения, сообщает о некоем редком акустическом пластике, из

которого изготовлены корпуса колонок, а значит — звучать они должны не хуже деревянных. Мы, конечно, можем возразить, что претензии имеются не к материалу корпуса, а к маленькому диаметру диффузоров. Но для басов есть сабвуфер, ответят нам и продиктуют частоту отсечения кроссовера: 250 Гц... Что было бы очень даже хорошо, но на деле не соответствует истине. Басовая колонка ощутимо лезет в «нижнюю середину» и искажает стереопанораму. Бог с ней, с панорамой, но даже в партиях с заметной басовой составляющей, при условии, что сабвуфер, как и положено, стоит в стороне от слушателя, он легко угадывается в качестве источника звуков! Чего не было бы, если б басовая колонка играла лишь на самых низких частотах. Но выход есть: поставьте сабвуфер в центр между сателлитами — хотя бы под стол, а в идеале на специальную полку, так, чтобы он оказался под монитором. И не забудьте отрегулировать его громкость, благо это единственное, что данный комплект позволяет настраивать.

Зато в играх ситуация резко меняется, и здесь Defender SPK-L2.1 выигрывает у своих деревянных коллег, что можно утверждать со всей определенностью. Позиция источников звука определяется не хуже и не лучше, зато для «пиротехники» сабвуферная поддержка очень важна.

SVEN HT-425	
Цена $110	
Акустическая схема 5.1	
Общая мощность RMS (5 x 15) + 30 Вт	
Полоса воспроизводимых частот 40—22000 Гц	
Регулировки ВЧ, НЧ	
Размеры сателлитов 80 x 225 x 80 мм	
Размеры сабвуфера 200 x 320 x 318 мм	
итоговый рейтинг	4,3

Вне конкурса скажем несколько слов о единственном в нашем тесте свежем комплекте с пятью колонками и сабвуфером. Дизайн сателлитов копирует SVEN SPS-910, сабвуфер тоже похож, лишь подрос



в размерах и мощности, но прежней деликатности не утратил, поэтому ему вполне можно поручить даже музыкальное сопровождение, хотя для спецэффектов можно было бы пожелать и чуть большей энергичности. Но и так неплохо! Что касается позиционирования, этот комплект совершенно точно выигрывает у всех стереонаборов (что естественно), да и по абсолютной шкале среди многоколоночных комплектов занимает



достойное место. Большой плюс — возможность отрегулировать громкость каждой пары каналов, сабвуфера и центральной колонки с пульта, что заметно упрощает настройку комплекта после расположения всех колонок в интерьере.

Набор тембральных настроек включает раздельную регулировку высоких, средних и низких частот. Предусмотрен один многоканальный и два стереовхода; к сожалению, автоматического определения подключения нет, для выбора требуемого источника служит переключатель на задней панели сабвуфера. Что не слишком удобно, если сабвуфер стоит под столом, а вы хотите пользоваться этим комплектом для снятия звука еще и с DVD-плейера, телевизора и тому подобных бытовых источников.

JBL Creature II

Цена	$150
Акустическая схема	2.1
Общая мощность RMS	(2 x 9) + 27 Вт
Полоса воспроизводимых частот	45—20000 Гц
Регулировки	ВЧ, НЧ, сенсорное управление громкостью
Размеры сателлитов	76 x 76 x 76 мм
Размеры сабвуфера	229 x 229 x 229 мм
итоговый рейтинг	3,7

Уже знакомая нам по предыдущему тестированию (и памятная своим инопланетным дизайном!) серия JBL Creature получила дальнейшее развитие и цифру «II» в названии. Что изменилось? Мощность колоночек и сабвуфера выросла на минимальную величину, полоса частот на столь же незначительные 5 дБ распространилась в область низких частот (это официальные паспортные характеристики).



А на слух? К сожалению, прямого сопоставления двух серий устроить не удалось, поэтому сравнивать комплект пришлось с его современниками. А посему не остается ничего другого, как повторить краеугольный вопрос, адресованный полгода назад отцам Creature-первого: отчего бы вам, господа, не снабдить по-прежнему недешевый комплект полноценным сабвуфером? Тот, что есть, с басами не справляется, сабвуфер глуховат и только мешает отменно звучащим сателлитам. А в играх ему просто не хватает мощности... Да, чуть не забыл, в новой версии синие диоды подсветки заменены на зеленые. Больше отличий не видно.

А резюме прежнее: если бы этот комплект стоил на уровне самых дешевых участников сегодняшнего прослушивания, гарантированно получил бы призовую оценку и был бы куплен в личное пользование, но за такие деньги мы просто обязаны требовать большего.

Harman Kardon SoundSticks II

Цена	$225
Акустическая схема	2.1
Общая мощность RMS	(2 x 10) + 20 Вт
Полоса воспроизводимых частот	44—20000 Гц
Регулировки	НЧ на сабвуфере, сенсорное управление громкостью
Размеры сателлитов	50,8 x 254 мм
Размеры сабвуфера	232 x 258 мм
итоговый рейтинг	3,8

Еще один комплект от того же производителя (торговая марка JBL обычно используется компанией Harman Multimedia (www.harmanmultimedia.com) для колонок подешевле, а дорогие выпускаются под собственным лейблом). Дизайн не менее оригинальный, причем колонки действительно оправдывают название комплекта — четыре динамика в прозрачной цилиндрической стойке. Позвольте сразу отметить, что качество звучания сателлитов в этом комплекте действительно наивысшее в нашем обзоре. Но и бюджет немалый, и было бы странно получить за эти деньги посредственно звучащие колонки.



Вместе с тем, как нетрудно догадаться, компактная конструкция почти исключает какие-либо низкочастотные вибрации. И с сабвуфером снова беда, хоть плачь! Он, конечно, способен создать некое гудение и неплохо ведет себя в играх (хоть и слабоват для нашей суровой подрывной работы), но, слушая музыку, его инстинктивно хочется заглушить — ибо слишком велик контраст. Количество регулировок также никак не соответствует респектабельному уровню.

Спасибо! *Редакция журнала Game.EXE от души благодарит компании «TOP» (www.defender.ru), MMC (www.prology.ru, www.harmanmultimedia.ru) и «АТРИ» (www.sven.ru) за предоставленную на тестирование мультимедийную акустику.*

Секс среди канатов

Showdown: Legends of Wrestling

www.legendsshowdown.com
жанр: Симулятор рестлинга
платформа: Sony PlayStation 2, Microsoft Xbox
разработчик: Acclaim Studios Austin (www.acclaim.com)
издатель: Acclaim (www.acclaim.com)



Производство рестлинг-симуляторов — самое неблагодарное занятие, которым только может заниматься человек. «Рестлинг» и «симулятор» — понятия взаимоисключающие. Хотя бы потому, что рестлинг сам по себе — изрядная симуляция.

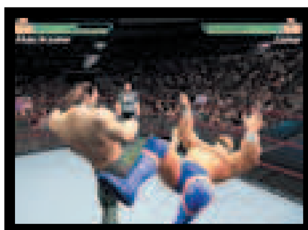
История борьбы сумо

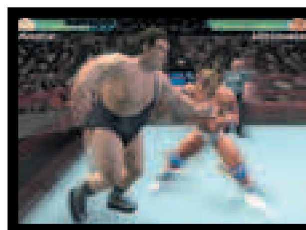
Рестлинг — хоккей без клюшек, безо льда и шайбы. Подход к зрителю у этих видов спорта одинаковый. Всем хочется посмотреть на освященный веками ритуал выхода на арену, на индивидуальное мастерство и командное взаимодействие... а также на то, как пара мужчин совокупным весом в полтонны осыпается, обнявшись, на настил или ледовое покрытие. По залу медленно расползаются позитивные вибрации.

Серии Smackdown! от THQ и Backyard Wrestling от Eidos давно пытаются донести до владельцев PS2 эти самые вибрации. Без особого успеха. Как писал один западный коллега, «THQ, Eidos и Acclaim делают игры про рестлинг для любителей рестлинга». А надо бы для людей.

Acclaim, к слову, выпускает серию Legends of Wrestling, которая знаменита главным образом тем, что мешок сала из семидесятых может забраться там на стойку ринга и, растопырив конечности, плюхнуться на мешок сала из девяностых. Showdown: Legends of Wrestling (SLoW) — последняя ее инсталляция. 70 персонажей, включая небезызвестного Халка







Хогана, возможность торжественного воссоздания легендарных, вошедших во все хрестоматии поединков, бои в клетках, драки с участием столов и стремянок, до первой крови, до трех побед, ежегодный групповой мордобой, известный как «Королевская битва»... Ну и кувалды под рингом, конечно. Выглядит SLoW молодцевато, ловко, подтянуто.

Правда, играть во всю эту красоту нельзя. Нельзя в одиночку, нельзя с группой из семи товарищей (вы уже превратили свою PS2 в подобие гигантского осьминога?), нельзя в режиме карьеры... Нельзя созданным вручную монстром, собранным из частей, отвергнутых доктором Франкенштейном по эстетическим соображениями. Иначе говоря, геймплей у Acclaim Austin вышел на редкость несуразным даже по стандартам эмуляторов имитации выдавливания глаз пальцами.

И ты, Карелин

Видите ли, законы рестлинга противоречат самой идее файтинга. Пропустив удар, борец впадает в бессознательное состояние. Уровень повреждений, которые он получит в процессе того, как его будут переворачивать, штамповать о настил, плющить и корежить в воздухе, — вот что больше всего волнует зрителя.

Зритель знает, что все это понарошку. Зритель видит, как «побеждающий» борец что-то нашептывает на ушко «проигрывающему», видит, как отчаянно напрягаются мускулы в обоюдной попытке спасти хотя бы одного из сражающихся от реанимации, он видит, как за полсекунды до «удара» борец топает по настилу... С геймпадом в руках прелесть процесса теряется. Рестлинг на консоли обладает всей динамикой шахмат. Пропускаем удар. Ждем, когда соперник проявит изобретательность. Проявляем изобретательность в свою очередь. Это, простите, не борьба. Это секс какой-то. С виброотдачей.

Но сие есть общие претензии к симуляторам рестлинга. А вот претензии частные, для SLoW эксклюзивные: столкновения как целых борцов, так и отдельных конечностей отслеживаются безобразно, захваты можно осуществлять через половину ринга, сам ринг огражден невидимой стеной, в которую соперник может долго и упоенно биться носом. AI почему-то увлечен симуляцией поведения борца, вышедшего на ринг под воздействием наркотических средств, снижающих жизненный тонус и начисто убивающих агрессивность. Пассивен он. Нехорошо пассивен.

P.S.

Лучшие игры про рестлинг (Fire Pro Wrestling на GameBoy Advance и WWF Royal Rumble на Dreamcast) по сути – простенькие аркады. То, что в FPW, например, рассчитывается нагрузка на каждый мускул рисованного бойца, – незначительная техническая подробность.

Одно неверное движение



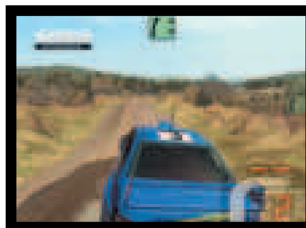
Richard Burns Rally (RBR) — самый бескомпромиссный симулятор ралли из когда-либо видевших свет. Лично Ричард Бёрнс предстает здесь строгим, но справедливым мастер-сержантом, а штурман Роберт Рейд — его садистом-помощником. Школа раллистов в Северном Уэллсе (без прохождения которой никто вас на трассу не выпустит — и правильно сделает!) является гибридом свинофермы, концентрационного лагеря и кафедры подготовки агентов ФБР в Квантико.

Richard Burns Rally

www.richardburnsrally.com
жанр: Симулятор
платформа: Sony PlayStation 2, Microsoft Xbox
разработчик: Warthog (www.warthog.co.uk)
издатель: SCi (www.sci.co.uk)







Десять миллионов способов умереть

На первый взгляд, автосимулятор со СТОЛЬ жесткими рамками предстает версией разных там «танцевалок» и прочих симуляторов чувства ритма. Штурман задает нужные передачу, скорость и угол поворота. Ваша, сэр Ричард, задача — успеть переключиться, снять палец (ну у кого из гордых, но бедных владельцев PS2 найдутся под такое дело педали?) с акселератора, наклонить аналоговую рукоятку (размах у которой весьма скромный). RBR — не только неплохая имитация процесса вождения, но и прекрасный тренажер следования инструкциям вообще. Рулить машиной после вечера с Ричардом Бёрнсом вы, может, и не научитесь. Зато следовать указаниям начальства — обязательно!

Дело в том, мои маленькие биороботы, что, в отличие от многочисленных предшественников, Бёрнс не шутит и не кокетничает насчет бескомпромиссности. Изображать Настоящего Раллиста, вися в пяти метрах за машиной и пользуясь «автоматической» (читай: сваленной на робота) коробкой передач, — это мы умеем. А если от нас требуют не просто подражания, но ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ТОЧНОСТИ? Причем и вид сзади, и робот на коробке передач в RBR имеются... Но это ловушка. С ними все становится значительно хуже.

Во всех гоночных симуляторах, созданных ранее (не важно, раллийных или нет), были запрограммированный метод прохождения трассы и метод правильный. В RBR есть только запрограммированный. По крайней мере на первые полгода... Бёрнс хорошо помнит, сколько ему потребовалось времени на усвоение таинств «скандинавского разворота» и торможения левой ногой. Любого игрока, стремящегося проскочить школу раллистов раньше, чем за месяц, он со свету сживет. И это вам не урбанистические ночные заезды. Это ралли. Здесь цена ошибки (пусть даже самой незначительной) не гонка. Чемпионат.

Тачка на прокачку

А еще в боксах вам ласково предложат выбрать резину, лично покрутить рессоры и осуществить какое-то внушающее тихий ужас калибрование. Нет, можно, конечно, схватить, точно парашют, готовый комплект. Но это еще одна западня. В RBR не любят людей, не желающих вникать в тонкости (например, в то, насколько температура воздуха внутри камеры влияет на давление внутри камеры и, следовательно, на жесткость камеры). Таких субъектов здесь линчуют — отправляют скользить по трассе не на той резине.

Мало-помалу у вас формируется воздушная подушка мастерства. Вы учитесь идеально выполнять каждый маневр в отдельности, а также в комбинациях. Вы наконец-то понимаете, что и здесь, помимо безукоризненной техники прохождения, возможна дикая ломка сквозь трассу. Здесь тоже есть зона допустимого риска. Но такой пилотаж требует не среднего уровня взаимодействия с геймпадом, а незаурядного мастерства. Рано или поздно вы поймете, что Бёрнс всего лишь хотел научить вас терпению.

Технически игра исполнена очень здорово. Стеной стоит пыль, как на гонках в Лас-Вегасе, по стеклу размазывается всякая живность вроде некрупных птичек. В машине что-то ревет, визжит, вибрирует, точно в фильме про Безумного Макса, и это, вполне возможно, выдающаяся звуковая картина.

Игра Richard Burns Rally безусловно рекомендуется нашим автомобильным журналом к приобретению людям, в жизни не наблюдавшим автомобиля. Все остальные купят и без рекомендаций.

P.S.

Кстати, Бёрнс согласился участвовать в проекте только потому, что перенес тяжелейшую травму и оказался свободен от участия в гонках. Наводит на размышления, не правда ли?

Насекомое



Представьте себе: вы в комнате. Телевизор и телефон не работают. Вода из крана не течет. Часы остановились. Дверь какая-то тварь заколотила, оплела цепями и на все это, в лучших традициях «Мементо», повесила табличку «ОСТАВАЙСЯ ВНУТРИ, СВОЛОЧЬ».

Жилец

За окнами — набор случайных, на первый взгляд, городских объектов. Стоянка, метро, гостиница, рекламный плакат. Многоквартирный дом напротив. Он не настолько далек, чтобы вы не могли разглядеть, как в его окнах копошатся людишки, но и не настолько близок, чтобы вы сумели различить детали. Сами окна заперты. Все, что вы можете, — это бессильно, как обезумевший шмель, биться о стекло.

После не самой удачной третьей части (некоторые, впрочем, считают ее «лучшей в серии») Konami взялась за психическое здоровье игроков всерьез. Четвертый акт психологического survival horror (этот жанр куда более точно характеризуется коротким английским словом mindfuck) взращен на плодородной почве БЫТОВОГО УЖАСА. Расчет прост и гениален.

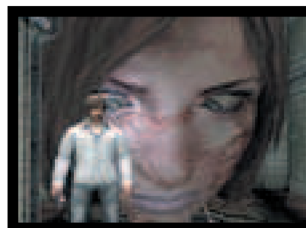
Понимаете, самые страшные фильмы (и книги, и игры) ужасов — это фильмы (и книги, и игры) ужасов с узнаваемыми декорациями. Подавляющее большинство игроков в Silent Hill крайне редко бывает вне четырех стен. Они не гуляют по заброшенным стройкам, не выезжают в темные леса, не плещутся в заболоченных озерах, не останавливаются

Silent Hill 4: The Room

www.konami.com/silenthill4
жанр: Survival horror
платформа: Sony PlayStation 2
разработчик и издатель: Konami (www.konami.com)







в дешевых гостиницах. Некоторые даже на метро не ездят. Чем более сложные и красивые декорации придумывали дизайнеры SH, тем менее страшной становилась серия. Стройки, леса, озера, гостиницы, странные маленькие городки не орут на потребителя «ЭТО МОЖЕТ СЛУЧИТЬСЯ И С ТОБОЙ!!! ПОДОЙДИ К ОКНУ!!! МОЖЕТ, УЖЕ СЛУЧАЕТСЯ!!!». А вот идиллический пригород Уэса Крэйвена или супермаркет Ромеро — орут, да еще как.

Этого не происходит

Но когда survival horror весьма прозрачно намекает, что в лабиринте метро, переполненном бешеными собаками, с клюшкой для гольфа номер семь наперевес тебе может быть куда безопаснее, чем в собственной комнате... Тогда да, ребята. Тогда становится весьма и весьма страшно. Silent Hill 4, при всей гениальности этой игры, я проходил с трудом. Честно: я искал поводы выключить консоль. Потому что иначе приходилось, поставив SH4 на паузу, переключать каналы, проверять телефон, воду, все имеющиеся в доме часы, дверной глазок, долго и задумчиво смотреть на улицу в поисках хотя бы минимального подтверждения того, что для окружающего мира я более реален, чем похожий на Эштона Катчера главный герой, который не чувствует голода и не способен открыть окно, криков которого не слышат люди, стоящие под его дверью.

Мрачноватый минимализм декораций, вид от первого лица, неочевидное звуковое оформление и мастерски, на уровне лучших кинооператоров поставленное освещение ввергают в панику, ступор, паранойю и клаустрофобию еще до того, как из стенки выплавится первый труп, а в ванной обнаружится ведущая куда-то нора. Постепенно я выяснил, что в нору можно просунуть голову. В нее даже можно забраться целиком. И ползти, отталкиваясь руками и коленями, ползти вперед, туда, где мерцает кружок света размером с монету...

Самое интересное: до жильцов справа и слева (за ними, кстати, можно подглядывать через отверстия в стенах — вы ведь тоже в детстве мечтали стать Норманом Бэйтсом?) постепенно доходит, что в этой квартирке что-то неладно. Они начинают топтаться в коридоре, совать под дверь записочки угрожающего содержания, безуспешно заглядывать в глазок, под окнами звучат сирены полиции и скорой помощи... Но все это не отменяет тех фактов, что а) соседи не видят героя и не слышат его воплей, б) количество лезущих из стен вещей не уменьшается и в) нора в ванной продолжает расширяться. Кажется, скоро в нее сможет проехать целый автомобиль...

P.S.

Намеренно не сказал ни слова о том, что происходит на другой стороне. Уверен, Silent Hill 4 в самом скором времени портируют на ПК и вы прочтете обо всем в отчете нашей штатной специалистки по более-менее паранормальным явлениям.